【攻略手冊二】

太閤立志傳Ⅱ



指南手冊

遊戲中年譜流程大介紹

登場武將、人物資料完全解析

歷史、劇情徹底攻略

戰略指令詳盡介紹

定價：280元

太閣立志傳II

序　　言

太閣立志傳乃以玩家能夠成爲太閣或是統一日本爲主要遊戲内容，設想自己爲一武将，在種種方面，一如統御力、武力、内政及外交等等綜觀影響國家存亡之條件下，如何能提昇己身此類條件之能力，並在分裂的國家中運用過人的戰術戰勝敵方，獲得君主及人民的信賴、擁護，使自己的階級更得以提昇，以期未來能任用下屬進行作戰，完成統一全國之霸業。本書即針對上述條件及目的收錄最詳盡的數據及資料，希望玩家們在遊戲中參考本書早日完成統一大業。

太閤立志傳 II

【目錄】

第一章　遊戲概略



『太閤立志傳Ⅱ』的世界

現在開始將為您解說關於『太閤立志傳Ⅱ』的世界。

『太閤立志傳Ⅱ』到底是什麼呢？

「太閤立志傳Ⅱ」是敘述戰國時代的一名武將叫做木下藤吉郎從一名足輕頭開始到成為關白的生涯故事所改編的遊戲。故事的開始是從足輕頭為起頭。依照每個月受到大名的評價之後再給予的命令去加以實踐，以獲得大名的信賴。並將這些功蹟加諸於己身，使其身份、地位得以晉升。而故事的中間階段是以城主為主人翁。從家老出世晉升的話，可任命為城主並贈予城池。城主依大名所遞呈過來的命令書加以評定後再決定下令攻略其它的國家，以擴大自己本國的勢力範圍。而成為大名時，就終於到了故事的最後，這個階段是依照自己所策定的戰略去攻打其它的國家來擴大自己國家的版圖。如何在朝廷中進退以獲得官位，也成為相當重要的工作。

遊戲的目標

只要達成下列其中任何一項任務就是此遊戲的最終目標。

A.主人翁成為大名，並將全國各城加以統一。
B.被朝廷派任為正一位關白。
C.本身所屬的大名派任為正一位關白。

遊戲結束

以下其中任何一個場合都代表著遊戲將會結束。

A.主人翁在個人對戰或合戰時半途喪失鬥志而戰死。
B.1590年1月1日為止，時間已到達所規定的日子。

（註：大名乃為日本古代的諸侯）

遊戲世界的構成

在地圖上是由平地、河川、海洋等等的地形及多數的城池和街道村落所構成。

各個國家（分國）

是由各國不同國家的領導人物所治理的國家的劃分單位。各個分國的主要城池的擁有者即為此國的君主。全國有49個分國。

■城……………城池、街道、村落等建築物可實行各式各樣的指令。由大名和家臣所屬有。全國共有200個地方都有城池。而依照規模大小的不同外觀也有所不同。石塊的高度等等都有數據可使用。在評定、面會及內謁等等都有指令可實行。而大名所在的地方稱之為居城。

■街道、村落……………一般平民所生活的地方。全國共有49個地方。在街道村落中有旅店及煉鐵的商店等等的店和一般平民的家庭。

■商店．平民的家……………一般街道、村落的建築物。在這些地方可聽取一些情報消息，將體力好好回復及購買各種所需的用品，都可以。

時間的經過

依照日本地圖上的移動、城池、街道、村落可依指令鍵而時間上會有所變化。大致上可大區分爲白天及夜晚。天空上也有所變化。

遊戲中的人物介紹

■武將……………約有700名的武將。每名武將都擁有不同的身分。依照身分、城主和國君將給予不同的任命。

大名▲率有其它的武將，支配這份勢力的武將。並保有城池。下令評定給予直屬的家臣及手下的城主命令。以支配力的大小及領土的擴大，取得官位爲努力的目標。

國君▲被奉命統治各個分國（小國）的武將。由德高望重的武將來擔任。而依照大名的命令，攻打某一地方爲努力目標。

城主▲奉命統治城的武將。由家老以上的武將來擔任。依照的城主的命令去攻略其它的國家爲目標。

家臣▲由大名所支配的武將。家臣的身分共分爲6個等級。獲得大名所下的命令而完成其中重大任務

者可得大名的信賴感，進而由次等的身分往上爬一層。辭去大名家的工作去當浪人也被准許。

浪人▲未擔任任何的大名或官職的武將。大部分生活在一般村落的平民家中。也可被支配及錄用。

■街道、村落的人們……有醫生、商人、販菜商及吃公家飯的。可由商人那買入所需裝備，及從販鐵商那買入槍砲等武器。和走在路上的人聊天可獲得各種所需要的情報。

■寧寧……是藤吉郎的妻子。在大名的居城（如果藤吉郎是城主即藤吉郎的居城時）可在回家時相遇。接受君主所下的評定能給予意見參考。

個人和軍隊

武將是依個人或軍隊而行動。而依照個人或軍隊的行動所能實行的指令也將有所不同。

■個人……通常的行動及個人戰實施時的行動狀態。可讓自己所支配之下的武將一同隨行出戰。

■軍隊……是以攻略城池及野外戰、合戰時出陣攻打時的行動狀態由武將及兵來組成的軍隊。

登場人物

遊戲中主要登場的人物介紹

人物相關圖／人物介紹

人物相關圖

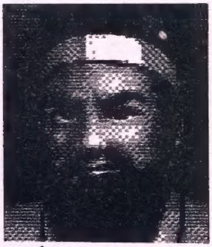

◆木下藤吉郎◆


◆德川家康◆


◆木下小一郎◆

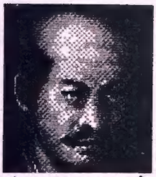

◆織田信長◆

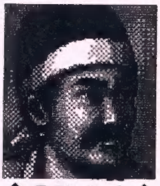

◆今川氏真◆


◆柴田勝家◆


◆齊藤龍興◆


◆明志光秀◆


◆河嶋秀隆◆


◆丹羽長秀◆


◆瀧川一益◆


◆前田利家◆

從取得一雙草鞋開始到成為天下人做事

關於遊戲的整個流程的說明

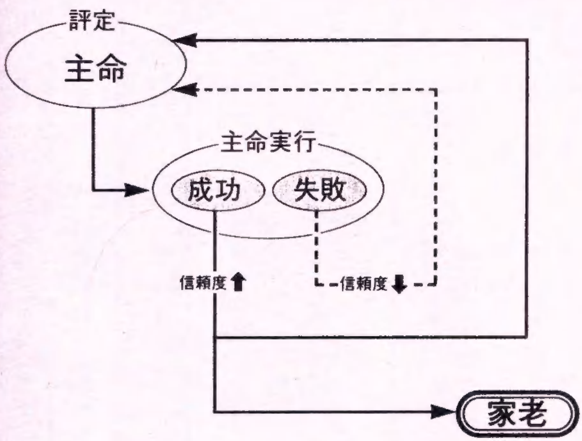
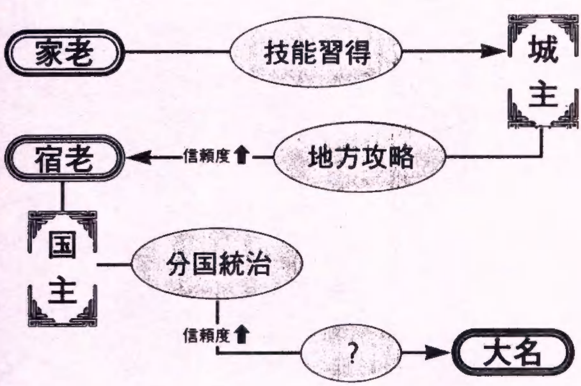
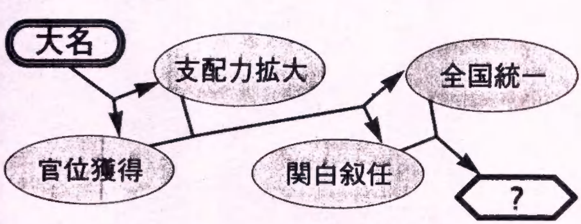
遊戲的整個流程

遊戲的流程依照身分的不同可分爲3大階段。開始的階段是在每個月的評定下接受由君主下達的命令，並完成命令取得信賴。以提高自身的身分而爲目標由家老出世晉升者可得城池，被任命爲城主。成爲城主之後由大名那獲得命令書，並依照命令書的評定，使用支配下的武將去攻打其他的國家。最後呢，終於當上了大名，可依自己所策定戰略來攻打他國。在朝廷工作而獲取官位的這件事也是不就是大功告成，任務圓滿了。

●主命的種類●

主命呢，就是由大名或城主被命令下來的工作。

兵糧賣出▼將城裡所剩餘米糧賣出換取軍方費用。
兵糧購入▼買入兵糧。
軍馬購入▼買入軍用馬匹。
鐵砲購入▼買入槍砲。
新田開發▼開墾、拓寬土地，將城的石牆築高。
城的改修▼將城的防禦能力加以提高。
　築城▼大工程的工事，並將城的規模加以擴大。
　外交▼做好向其它國家大名的朝貢及威望的傳播。
朝廷工作▼向朝廷捐出薪俸，讓所屬的大名的官位得以提高。
情報收集▼調查他國的情報。
　調略▼說服他國武將來加入自己這一方的軍隊。
　訓練▼和對手敵方的武將將實施模擬戰。來訓練士兵的戰鬥能力。
　戰爭▼裝置攻擊他國城池的武器。
攻略他國▼攻取他國所有的分國（只限城主）。
地方攻略▼屬於1個地方的城池全部攻取（只限國主）。

遊戲的流程	身份
	**足輕頭** 信賴度：100~499 知行：1貫 **物頭** 信賴度：500~1499 知行：10貫
	侍衛 信賴度：1500~4999 知行：30貫 **部將** 信賴度：5000~9999 知行：50貫
	**家老** 信賴度：10000~29999 知行：100貫 **宿老** 信賴度：30000~ 知行：200貫
	**大名** 信賴度：— 知行：400貫

想成爲城主嗎？

主人翁的身分由足輕頭開始擔任。在這個階段必須參加評定。然後接受評定之後，需達成君主所下達的命令。並從大名那獲取信賴，以被任命爲城主這件事爲努力的目標。如何將自身的技能提高備儲其身是非常重要的。由君主所下達的指令裡，有兵糧賣出及購入槍炮等事項，這些都可以在全國多數的村落的商店裡買到及達成任務。和其它的武將競爭完成君主所下達的指令。所以將各個村落加以調查，先預知所需裝備在那些店裡販賣著，是對自己非常有利的一招喔！

參加評定

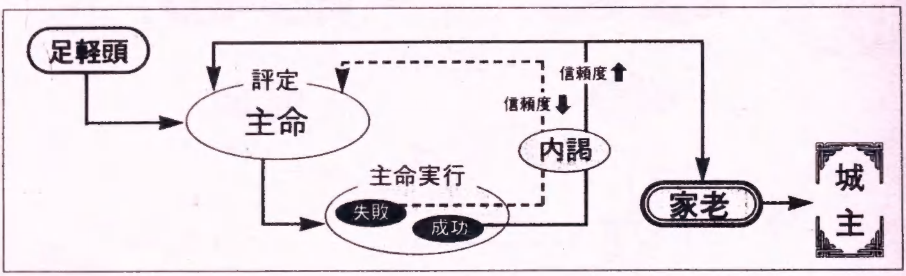
參加在大名的居城所展開的評定。評定的時間是在每個月的1～5號之間召開。在席位上會提示出此次的君主所下達的命令是什麼，然後再接受指令報出名字接下任務。如果完成了君主所下達的旨令由大名召見並報告成果出來。依照所完成的成果可獲得大名的信賴。大名的信賴感獲得愈多，愈能提高自己的身分。在君主下達旨令時如果是休假以外的日子裡遇上評定而缺席的話，信賴度將會降低。

成爲城主

如果晉升成爲家老，便能被任命爲城主。只是被任命爲城主必需本身具有適合做城主的能力及技能。如果沒有適當的城池，而自己國家的勢力又單薄的話，被任命爲城主的旨命先送達的情況也會發生。

到成爲大名爲止。

當上了城主，就可依由大名所送達的命令書而攻略其它的國家。身分如果達到了長老的程度，甚至命令國主也是被允許的。而成爲國主的話，將被委任統治各個分國，並攻打其它地方。



命令書

城主是不參加由大名所召開的評定大會。而取代評定的是由大名傳達過來的命令書。而由此命令書而下評定之內容。

評定

城主自己開啓評定，依評定的內容而向將自己所支配的武將傳達命令。給予武將命令之後，武將須實行任務，並在任務達成之時提出成果報告上級。而城主依照這個成果給予適當的褒獎及讓武將升官以提高地位。

大評定

城主需參加在每年1月所召開的大評定。在這個大評定中各個城主的豐功偉業將會被評價，而決定在此大家族中的順位的高低。

朝關白的目標邁進

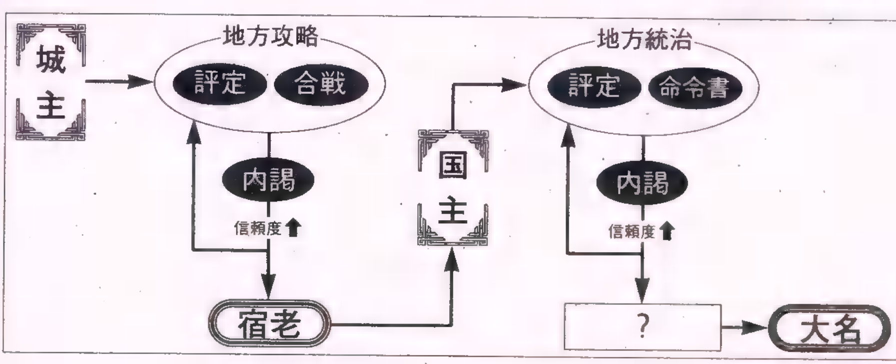
由自身努力而當上大名後，自此一國的方針將由自己來決定。而以支配力的擴大和官位的提升為努力的目標。

支配力擴大

大名將支配下的各城加以經營、管理。如何將支配下的武將交由城主命令，即人才運用的活用方法。以本身軍備的強化、外交及調略等如何去崩解其他勢力及支配力為努力的目標。

取得官位

成為大名的話，將由朝廷授予官位。以擔任官位階級中最高的正位關白為努力的目標。在朝廷工作時，會配合支配力而對於朝廷的貢獻度也會提升。只要對朝廷的貢獻力一提升，就能獲得較高的官位。讓武將們遵從為朝廷工作的命令，並捐贈禮品等給朝廷。



木下藤吉郎

◆年表◆

1554年	以小人物的身分爲信長工作。
1561年	和弓衆淺野長勝的養女寧寧結婚。
1564年	對於美濃川並的地方侍衛予以懷柔政策。並對於鵜沼城主的大澤基康[illegible]以勸誘投降之計。
1566年	在濃尾國境上完成建築黑俣一夜城之工程。
1568年	依[illegible]遵從信長上洛陽而攻戰箕作城立下[illegible]功。
1569年	和村井貞勝、丹羽長秀、中川重政等奉行京都執行任務。
1570年	加入越前朝倉氏征伐之役從軍，並在金ヶ崎撤退之時加入[illegible]軍工作。在市川之役之後，進入小谷城的付城之橫山城。
1571年	和光秀一起放火攻打比叡山。
1573年	改姓爲羽材。攻滅小谷城，獲得北近江三郡和小谷城。
1574年	在今濱開始築城。
1575年	將居城遷移到今濱，並改名爲長濱。依照信長的奏請，被任命前往築前守。
1576年	被奉命管理中國。
1577年	被調略爲播磨的黑田官兵衛。由柴田勝家做總司令，加入上杉討伐軍，爲此而意見對立，才中途撤軍。謀反的松永久秀，攻滅了丹羽長秀。攻略上月城，並將尼子勝久和山中鹿之介安置於其中，收養信長的四男：於次丸（秀勝）爲養子。
1578年	和光秀長秀等在安土城參加茶會。播磨三木城的別所長治和攝津伊丹城的荒木村重相繼的謀反。
1579年	勸誘備前的宇喜多直家投降。
1580年	對於長期包圍的三木城最後終於攻破。身爲弟弟的羽柴秀長將但馬平定。
1581年	修築姬路城。攻略因幡鳥取城的兵糧。平定淡路。
1582年	以水攻打備中高松城。將本能寺變遷的同時，和毛利寺講和，光秀攻滅山崎。在清洲會議上，由三法師（秀信）做爲後繼者，並握有政局的主導權。
1583年	柴田勝家戰敗於賤ヶ岳。開始築大阪城。
1585年	就任關白。

明智光秀

◆年表◆

年	事蹟
1567年	成為足利義秋（義昭）的臣下。並歸[illegible]越前的美[illegible]、為織田信長工作。
1568年	和細川藤孝共同協力將義昭放置於信長的庇護之下。 義昭遵照信長上洛陽之命，在京都中擔任為朝廷工作之職位。
1569年	由三好三人眾打來被攻擊的義昭成為將軍並領守。 和木下藤吉郎一同經管京都的政治。
1570年	為義昭和信長的不合而擔心憂慮。從軍於信長的朝倉義景討伐之役和攻[illegible]攝津等。
1571年	成為阪本城主，並將琵琶[illegible]將以活用建築豪壯美麗的城池。 和義昭決別。
1572年	轉戰於畿內、近江、三好和本願寺、淺井。
1573年	由義昭的策動之下一向宗門徒舉兵攻降[illegible]家，和石山、今堅田。 為了弔忘今堅田之[illegible]死，貢獻米糧於西教寺。 遵照信長之命，義昭攻打山城槇島城。 朝倉氏滅亡後和瀧川一益等經管越前的政治。
1574年	依照信長之命令，和筒井順慶、細川藤孝、織田信澄等締結婚姻關係。
1575年	遵從信長，並將河內高屋城攻破使之投降。 被命令平定丹波及丹後兩[illegible]。 依照信長的請給予惟任之姓和日向守的官位。 遵從信長之令並出陣越前，和稻葉一鐵、羽柴秀吉等進出於加賀而回京。
1576年	為了攻打石山本願寺而和荒木村重們一起去但因病而返京。信長和光秀去探病。
1577年	遵照織田信忠之命攻滅松永久秀和大和信貴山城。 和[illegible]川藤秀共同攻略丹波[illegible]井城。
1578年	攻打八上城的波多野秀治和[illegible]部城的荒大氏綱，並攻略信澄和丹波之城。 攻打在攝津有岡城謀反了的荒木村重。
1579年	丹波八上城波多野氏投降。和藤秀一同攻略在丹後弓木城的一色義有。 黑井城的赤井氏投降。信長復命平定丹波及丹後。
1580年	賜予丹波一[illegible]。賜藤孝丹後，賜[illegible]慶大和。
1581年	奉行到京都湊齊馬匹。
1582年	依照信長的甲斐征伐之役，並和藤孝和順慶共同出征。 信長攻襲本能寺，信忠[illegible]攻二條城。 秀吉和山崎敗北，意外死於逃走中。

柴田勝家

◆年表◆

年份	事件
1556年	和林通勝、美作守兄弟等，意圖擁立織田信行，卻在稻生合戰中打敗。 和信行一起剃髮，向信長請罪。
1557年	在信行的謀反計劃中，信長加入。
1568年	信長上洛陽之時，以擔任先陣的身分攻略六角氏的箕作城。 完成和森可城、阪井政尙、蜂屋賴隆等奉命前往京都之任務。
1569年	從軍於攻略伊勢北畠氏。和不破光治、佐佐成政等攻打大河內城。
1570年	對於從岐阜城來的フロイス（芙洛斯），給予和「信長的副將」同等的榮譽看待。 從軍於越前朝倉氏征伐之役，並攻[illegible]手筒山城。 攻破在六角承禎的長光寺城，並在笠原之[illegible]給予擊退。卻獲得（破瓶柴田，如鬼般的柴田。）
1571年	爲了擊退三好三人眾而出陣於攝津，在野田福島的大後方的殿軍中擔任職位。 和氏家卜全等一同到伊勢長島攻打一向門徒也敗北了。並於任職[illegible]軍時負傷在身。
1572年	淺井氏的志村城被佐久間信盛等攻陷。 攻[illegible]三好義繼，爲了救援交野城而出陣。
1573年	以攻打淺井的頭陣先鋒之身份攻入小谷城水。 爲鎮壓北近江一帶，和光秀等出陣並擊破石山和今堅田砦。 遇上正舉兵要出征的足利義昭時放火燒京都。 追趕並消滅爲了拯救淺井氏的朝倉義景。
1574年	將多聞山城予以寄放，並支配大和。
1575年	依照伊勢長島之攻略，一舉平定。 前往越前鎭壓一向一揆！
1577年	自稱爲九重的天主，並開始築北之庄城。
1579年	在加賀手取川，敗給上杉謙信。
1580年	討伐加賀一向一揆。
1581年	收能登、加賀爲手下。
1582年	前往京都湊齊[illegible]練馬匹。 使[illegible]中富山、松倉、魚津城等降伏。並追打上杉氏。
1583年	在本能寺變遷之際中北之庄撤兵回來，並召開清洲會議。 和秀吉在賤ヶ岳之戰也戰敗。在北之庄城。

歷史

●名事件的解說●

「太閤立志傳」將登場演出的歷史名事件一次的全部公開。如果還有未知的歷史創造流程內容的話，將所有的條件湊齊向它挑戰看看也可以喔！體驗過歷史創造流程的朋友們，反過來阻止它並向它挑戰也非常有趣喔！向「太閤世界」的時間歷史進攻吧！

木下小一郎的起用

這是藤吉郎在故事開端一出現的話必定會看見的歷史流程介紹。最初呢，可將他擁有為自己可支配的武將。無論在個性上或血緣上都最為相近者，從最初開始在內政管理方面的能力也非常的強。非常不可缺及值得感謝的人物。並且在為兄豐功偉業的背後是一位強大的支持者及功勞者。在戰鬥及交涉方面的能力能讓他廣泛的活躍。當木下藤吉郎改名為羽柴秀吉的同時，他也改名為羽柴秀長。

墨俣的築城

在尾張統一了的織田家裡擔任物頭以上的身分。處居於信長和柴田勝家的城裡。在清洲城，稻葉山城的士兵各擁有5千人以上。工作中和休假中以外的場合動工築城。最初是委託柴田勝家，如果他不幸失敗了，自我介紹是最好不過了。這個歷史起源的介紹如果一出現，則墨俣城會成為織田領的，並加上蜂須賀小六等人，所以信賴度可提升500。

足利義輝的意外死亡

這是屬於一個突發的歷史流程，當足利義輝為二條城主，並擁有可控制2個分國的力量時所發生的事件。基本上只由忍者報告此事便算一段落。依三好家的攻擊而宣告死亡的足利義輝，在死後，足利領的一切全成為三好家所持有。為此原因三好家的支配勢力雖然增大了，但是義輝如果不死亡，義昭便無法登場，真是痛惜，痛惜。

竹中半兵衛的錄用

居以織田家的侍大將以上的身分。和織田家一樣把齊藤家視為敵國而自居。信長處居於城裡。是屬於較簡單的條件下所發生的歷史流程，為了說服半兵衛必需多次的拜訪半兵衛在井之口的家。為了說服對方，便需懂得如何選擇使對方動心的談話內容。如果成功的被錄用了，將可成為竹中半兵衛所支配下的一名武將。信賴度可提升300。

向岐阜城的移轉

在織田家任職，而當織田家將尾張及美濃都加以統一之時，參加評定的時候，信長由自己的居城宣告移出。而移轉的地點如果猜中是稻葉山，信賴度還可以提升喔！這個時候，稻葉山城也改名為岐阜城，同時井之口的街道也全改為岐阜的街道、村落了。在這之後武將全員為了移居到岐阜城，所以只要將岐阜城整個遷移就可以了。

金ヶ崎的撤退戰

身分是屬於織田家的侍大將以上的地位，而織田家和淺井家、德川2家有結拜同盟之交。一乘谷城和金ヶ崎為朝倉家所有，而小谷城為淺井家所有。織田家、朝倉家、淺井家、德川家，並沒有軍隊出沒。而在「信長上洛」中曾經歷過。達到以上的條件時參加評定之事就會發生。如果由戰場上撤退的話將可獲得信賴度1000。

放浪將軍・義昭的登場

發生的條件是在織田家工作，而非工作中或休假中的情況之下。織田家的居城位於岐阜城。當足利義輝死亡時二條城的所有者並非織田家。只有信長在城裡。如果能經過義輝之死和遷移岐阜城，就會有相當高的機率出現。依據這樣，將會變成織田家以上洛為行動方針的出動。而明智光秀也將加入為信長所支配下的武將之一員。

長濱改名

成為今濱的城主，實行指令「執務」的話，今濱的城和村落街道的名稱會被更改為長濱。條件的本身雖然很簡單，但是必需有今濱城主的任命，所以要有家老以上的身分才可執行。在這份歷史介紹之前的藤吉郎如果被任命為城主的話，羽柴秀吉將被改名而圖解的造形也將被更換。在這同時，小一郎將成為羽柴秀長。

信長的上洛

當義昭登場之後，二條城為織田家所有，而信長在岐阜城裡時，只有在工作中或休假中會發生的事。被命令集合在二條城，信長或義昭到達城時，在天亮時出發起程。二條城將成為義昭所有，足利家也再度復活，而細川藤考會成為義昭的手下一員。在途中，聽取信長的真正心意之事的介紹將終了。

和將軍之家的斷交

織田家的城主，及足利家當家的足利義昭在外交關係上並非是織田家和足利家的「絕交」或「交戰」。而明智光秀為城主，當以上的條件都達到時參加大評定的話，足利義昭的不良企圖心被發覺。細川藤孝以證人的身分出現，而和足利家的關係成為「斷交」的狀態。在這之後藤孝成為織田家的家臣。

安土築城

織田家領有尾張、美濃、南近江、北近江等所有的山城。而居城位於岐阜城。目加田城是織田家的直轄城，而並非是籠城。達到以上條件的話，在1月時，大評定上會被宣言擊潰目加田城重築新城。以後呢，在完成此任務之前不得接見信長。當城築好時還有慶功宴慶祝，並命名為安土城。

大阪築城

當秀吉成為大名，在居城的本願寺城中實行指令時所發生的事件。而本願寺城的防禦力如果有達到上限標準的話便無法築城。5萬的經費和20天以上的工作天，非常浩大之工程，為了減少工作天數，有必要由自己親自出馬指揮。而工程完成時由朝廷派來的使者授予官位。在位置上也成為他國攻略的主要目標的城池。

長篠的合戰

幻夢般的歷史介紹。發生的條件是需有織田家部將以上的身分，而織田家領有尾張及美濃，並和德川家有結拜之交，和武田家並無結拜之交，及擁有槍炮2500個以上。織田和武田的敵對心比通常看起來還要大，武田家的當家武田勝賴擁有軍用馬匹4000頭以上。而長篠城為武田或德川家所持有，武田和德川共有鄰近長篠地區的城池。

本能寺的變遷

發生的條件是以秀吉、光秀、勝家等全員為織田家工作而成為城主時。並且上記的各個武將並不是在籠城中，軍團移動中全員生病時。及織田家的居城不是在安土城中或籠城中。毛利家擁有出雲石見及安芸的所有城池。北陸地方還有除了織田家以外之大名的城池。沒有確定接到主君的指令或者是在達成主君的指令之後。而時間上並非在1月。

這個歷史介紹是由羽柴、柴田、明智等城主在被稱做安土城的這個地方開始序幕。信長對於全員宣告從現在起的攻略方針。但是對於明智，更召至居城予以宣告方針政策。在這之後，返回自己的居城裡舉行評定，並自動率領軍隊，攻打毛利的領據之地。但是在戰鬥之前的軍事會議中，將接受信長在本能寺死亡的通知。為了此原因而無法繼續攻城，而必需馬上將軍隊撤退並改向明智的二條城的方向進行。到達二條城時將和明智的軍隊舉行野戰，但是由於對手的人數很少，所以可輕易過關、戰勝之。而戰爭結束時由秀吉來繼承信長並宣言之。此時和反對此事的柴田成為對立的關係。依照這樣，織田家被消滅，分成羽柴家和柴田家2大大名。各個城主在此時宣布要歸附於那一家，但是往往由個性、感情上相近的合為一家較多。從中午時分開始所接觸的武將將可能成為同一邊，同一家的機會很高。

如何在為信長工作時，能毫無問題的成為大名的手段是最重要的方法之一。將近一半能成為己物的原因是因為領有織田領相當多的城池。但是，為了和柴田領能更深入交往，不先以動制靜的話，柴田那一方將會先採取行動。甚至城池被奪走的可能性也有。而攻略的方法是反過來攻取那些防備不整的城池。

第二章　基本指令篇



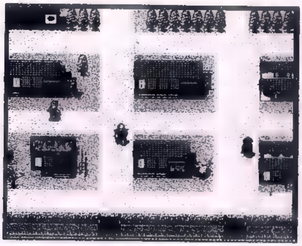
基本畫面

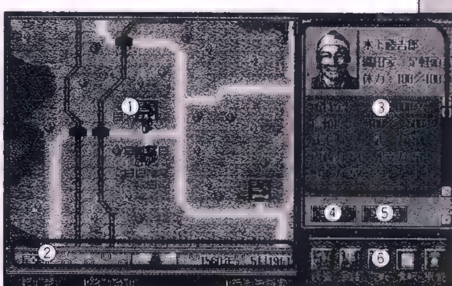
基本畫面的看法與基本指令的說明

基本畫面的看法

基本畫面

基本畫面之中可觀測到下例各項資訊。



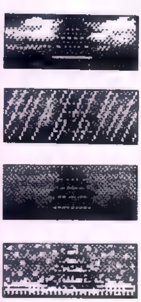


①地圖
②分國名／天氣與時刻／年月日
③主人公資料
④主命
⑤同行者
⑥基本指令

■地圖……日本的地圖。主角在此日本地圖上移動。他進入城裡，畫面就切換到城裡。他進入街道，畫面就切換到街道。

■分國名……主角現居分國之國名。

■天氣與時刻……現在的天氣與時間。天氣會影響作戰。時間分時刻爲日上、白天、黃昏、晚上4個階段，可以明暗來判斷。



■年月日……現在的年月日。

■主角的資料……主角的資料。

■主人的命令……現在接受之命令的內容與進行計畫。

■同行者……現在一道同行前去之武將的資料。
■基本指令……可以實行在基本畫面的日本地圖與城鎮地圖上的指令。

基本指令

主要說明可以實行基本畫面的日本地圖與街道地圖上的指令。

調查

調查本城、鎮、或人物、軍團。選擇欲調查之對象。若選擇城市，就會顯示城市的資料；若選擇街道，就會顯示街道的資料。
若選擇武將，就會顯示武將的有關資料；若選擇軍隊，就會顯示軍隊的資料。

會話

與人物對話。選擇欲對話之人名。他會告訴你有關大名或鄉鎮的各種事情。

交戰

與武將或軍團戰鬥。選擇武將即爲個人戰。又，選擇軍團即爲野戰，城市即爲攻城戰。

情報

看各種資料。

■勢力圖……看諸侯與分國的資料。在目錄窗上若設定「大名勢力」，就切換到「分國」，若設定上「分國」就切換到「大名勢力」。

大名勢力▲可見各大名的資料。以大名勢力一覽表中選擇大名。大名資料會顯示日本全國的勢力圈。

分國▲可見各分國的資料。以分國一覽表中選出某一個分國。則可在此分國資料中，見到它在日本全國

中所佔之範圍。

■米及軍馬行情……可見全國城鎮米的行情。當得到去購買軍馬的命令時，畫面就會自「米的行情」切換到「軍馬行情」。已調查過的行情，會顯示出數值。未調查的行情，會顯示「不明」二字。不過，主角與同行者的計算能力差的話，會籠統的以「高／普通／便宜」表示出。計算能力高者，會顯示數值。米的行情每月會改變。新的月份一到，上個月的行情就宣告無效。軍馬行情不會改變。

■槍炮預約……奉命購買槍砲時，畫面會自「米行情」切換到「槍炮予約」，此時畫面會顯示槍炮的予約情況。

■家中順序……可見到本國家中的順序。以身份一覽表中選擇某個身份，然後就會顯示屬那個身份的武將名單。一選出武將之後，就會顯示出那位武將的身份、名字和信賴度（大名是官位）。

■大名的情報……可得知大名家中的情報。自大名一覽表中選出某大名一家，就會顯示那位大名的資料，再按一次，就會顯示那大名擁有城市的一覽表，選擇城市，就會顯示那個城市的資料。

●城市的連結●

城市全體，有街道互通。我們稱、直接或通過支城直轄城，而與大名所居城市連接的城市為「連接城」。未連接的城市，其人民握有率會一點一滴漸漸流失。

■持有物……可見主角所持有的秘寶。有藥的時候，可以將它吞下。

■麾下武將……可得知麾下武將的情報。於麾下武將的一覽表中選出武將，即會顯示那位武將的資料。

功能

用以變更遊戲環境，或結束遊戲。

■環境設定……變更遊戲上的環境。

- 滑鼠靈敏度▲變更滑鼠移動的速度。
- 音量▲變更音量的大小，有「標準」「小」二者選擇。
- BGM▲變更BGM之ON／OFF。
- 音效▲變更音效之ON／OFF。

■回到主目錄……回到主目錄，遊戲重來。

■結束遊戲……結束遊戲。

記錄

貯存現在的遊戲內容。

叫出

將之前貯存的遊戲叫出。

去向指定

指定去向然後移動。移動日數因距離長短而不同，距離越長，花費越多。

■指定城市……自大名名單中選出大名。則會顯示此大名城市的一覽表。在大名所居城市的最上方有紅色標記。從城市一覽表中選出去向。

■指定街道……自街道一覽表中選出街道。港口城鎮，以「港」表示。

■在地圖上指定……自日本全圖上選出移動去處。

■返回……回到主角所屬的城市（此主角爲城主，或主角爲大名的時候，不稱「所屬城市」而稱「居城」）。

城市指令

此章主要是就城市指令作說明。所謂城市指令，是指在各城市中所能施行之指令

在成爲城主以前

在當上城主以前的期間所能施行的指令。

評定（只考核所屬諸侯的居城）

大名們在每月的一號至五號舉行公開的考核。評定亦有臨時召開的。

■自報姓名……向主人自報自己姓名。

■發言……針對國家方針發表自己的意見。身份較高者的意見較易被採用。

■沈默……靜下來聽他人的意見。

會面

會見武將■各種情報。也有因身份差距而無法會面的。

■商談……話家常。可聽到讓遊戲進行的提示。親密度提升。

■贈品……贈送寶物。親密度提升。

■**主命的建議**……聽有關接受主命的建議。親密度越高聽到之建議越詳細。只施行在接受主命時。

內謁（只在所屬大名的居城中進行）

即晉見大名。在主命達成之後晉見大名，可向他報告成果。但主命尚在實行中就晉見大名的話，會被取消主命。其他的場合可實行以下指令。

■**聆聽方針**……聆聽大名對某個國家欲施行的方針。

■**獻納**……獻上寶物。信賴度提升。其效果因寶物的價錢、價值以及大名的喜好程度而不同。只能施行在擁有寶物時。

■**工作請願**……自己主動向大名請求工作。

■**休假請願**……為了環遊諸國或修行而提出休假申請。休假中不需要參加考核。若在休假中晉見大名，則休假宣告結束。

■**辭行**……向大名辭去官職，變成浪人。

■**做官（只限浪人）**……進入諸侯家當官。

回家（只限自己所屬的城市）

回自己家中。

■**金庫**……取放金庫中的錢。每月1號，將自城中寄來的俸祿放入金庫。遊戲開始時放入10貫。

進款▲將現金放入金庫。

提款▲提出金庫中的錢。

■**休養**……休養身體。

1日休▲休息一個晚上，讓體力恢復一些。

體力恢復▲休息至體力完全恢復為止。在體力恢復期間如果展開評定的話，寧寧會叫你起床。

至翌月▲休息至下月1號。

■**與寧寧談話**……可得到許多建議。

■**武士集中營**……與麾下武將聊天。只有麾下武將在時能用。

人事▲決定麾下武將的待遇。

褒獎▲賦予麾下武將寶物。

宴會▲舉辦宴會。屬下會因此對自己更忠心。一個需要繳一貫費用。

吃藥▲吃藥可恢復體力。可讓麾下武將服用。

選擇同行者▲是否攜帶同行者前去？必須攜帶時，請決定同行者，因同行者只能帶一人。

返回房間▲回自己房中。

拜師（只限自國中）

拜武將為師，學習武藝。拜師學到的工夫有以下3種。請向武藝比自己好的武將學技能。為了拜師，有時必須獻出寶物。

■辯論……學習辯論技能。
■築城……學習築城技能。
■軍學……學習軍事技能。

改建（只限自國）

改建城池、提高防禦力。只能用在奉命修建時。若主角的修建技巧好，則效果會提升。若能在短期間內完成修建工程，可使評價提高。

新田開發（只限自國）

開發新田，提高俸祿額。只能用在奉命開發新田時。

■灌溉計畫……制定開發新田的計劃。因制定計畫的不同，開發日數與收穫亦隨之而異。比未定計畫開發的效果要好許多。若有同行者，可讓同行者參與計畫的制定。
■著手開發……不制定計畫即著手開發。

調查（只限他國）

調查他國城市的資料。

外交（只限他國）

與其他大名交涉。只能用在受命去作外交時。也有因身份低而見不到大名的。有魅力、外交手腕的人較易成功。

調略（只限他國）

把他國的武將拉攏過來。成功的話，他就變成我軍的武將。若能將他國的城主挖過來，則他的城池就變成我軍的。只能用在奉命去挖角時。有魅力、外交手腕高者較易成功。

城主時代

加上以前可用的命令，在當上城主之後，可一併用在辦公中。此外，考核內容亦有所變更。

執務（只限主角所居城市）

辦理經營城市的必要人事與出納。

■人事……決定麾下武將的待遇。可施行未當城主以前的命令。

送還▲將武將送至諸侯的居城。

軍師任命▲任命武將擔任軍師。

■金庫……取放城中的軍團資金。

寄錢▲將錢寄在城中金庫裡。

領錢▲取出軍用資金。

評定（只限主角城中）

舉辦考核。若麾下武將不在就無法施行。

■採納意見……針對國家方針，採納武將的意見。

■賜與工作……分派任務給麾下武將。

■出兵……組軍攻打他國。

■結束評定……結束考核。

改建（只限主角城中）

加強城池防禦能力。須花1000貫金。

築城（只限主角城中身份位居宿老以上者）

擴大城市規模。只要城池防禦能力達到最完善即能做擴大規模的工作。也有因地形而無法使規模擴大的。

內謁（只限大名城中）

晉見大名。

■援助申請……向諸侯申請物資、兵士的援助。信賴度下降。

成爲大名

除了可以下達擔任城主時的命令之外，還能發出命令狀。此外，增加評定與人事的內容。

評定（只限主角居城內）

■分派工作……除了可以下達城主時代的命令之外，尚能發出以下的命令。

外交▲與其他諸侯及同盟國交涉。

朝廷工作▲因爲授與工作，所以開始在朝廷工作。

■居城移動……移往其他城市，並作爲居城。

執務（只限主角居城內）

增加人事命令的內容。除了城主時代的命令，尚能下達以下命令。

■人事……決定麾下武將的待遇。

降級▲降低家臣的身分。

城主任命▲任命家老以上身分的家臣爲城主。只能用在擁有直轄城之時。

城主免職▲革除城主之職，降爲捕吏之職。

捕吏任命▲任命自家家臣爲麾下城主的家臣。被分派爲捕吏的家臣必須移至那個城主所在的城市。

捕吏免職▲將麾下城主的家臣降爲自家家臣。被免除捕吏之職的家臣必須移到大名的居城。

流放▲解雇家臣。被解雇的家臣變爲浪人。

運輸

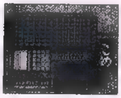
在城與城之間移動兵糧等物質或武將。

命令狀

將城市經營方針的書信寄予麾下城主，指示他重視軍備或內政。

村鎮的建築

說明各城鎮可下達的命令

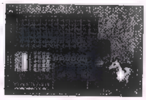


米行

販賣米糧、傳遞米糧行情的場所。

米的買賣▲進行米的買入與賣出。只能用在受命買賣米糧之時。價格按行情計算。

行情▲指的是那個城鎮的米糧行情。

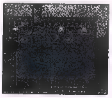


馬店

購買軍馬．打工的地方。

買馬▲買入軍馬，只能用在受命買入軍馬時。價格按行情計算。

打工▲做到隔日早晨，現領薪。會消耗體力，但能增進騎馬技能。

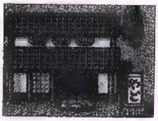


鍊鐵店

買槍砲、打工的地方。

買入槍砲▲買入讓他們製造的槍砲。只能用在受命買槍砲之時。槍砲的製造天數與價格，決定和鐵匠的交情以及購買數目。

打工▲做到隔日早上，現領薪。會消耗體力，但能提升鍊鐵的技能。

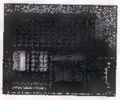


旅舍（投宿站）

投宿之處。可與那兒的客人聊天。

投宿▲投宿、恢復體力。一晚200文。要決定投宿日數。

與客人聊天▲與住在旅舍的客人聊天。客人中有到處表演的藝人、也有商人、僧侶等。可以在此得到各大名所在之城市情報或武將情報。



酒館

喝酒的地方。可稍微恢復體力。但飲用過多，會造成體力不支的後果。費用是一杯100文錢。

武將名▲與酒館中的武將暢談。不認識的武將，以「武將？」表示。因和那武將的交情，可以得知許多消息。

談話	與那武將交談。兩人交情變深。
喝一杯	指喝酒。兩人交情變深。
提拔任用	提拔他爲自己的屬下。只能用在對方那個武將是浪人的情況。
與他人談話	與其他的武將或一般客人聊天。

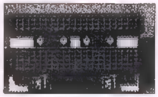
一般客▲與酒館中武將以外的一般客人聊天。可以得知各種情報，如各國消息、寶藏等。

酒館西施▲與酒館西施聊天。可以得知那個國家有關武將，從事文化工作者的消息。

買酒▲買酒。

吃藥▲吃藥。只用在手中有藥的時候。

> **●親密度●**
> 遊戲中的登場人物，如武將、文化工作者（農民等一般人除外）與主角間各有不同程度的交情。若交情不好，人家可能不見你，或拒絕你的請求、拜師學藝等。交情可因爲對方做事，如與他閒話家常、飲酒作樂等而提升。



商家

販賣寶物、傳遞米糧行情消息的地方。

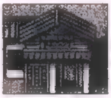
買入寶物▲買進寶物。

賣出寶物▲賣出寶物。歐洲來的寶物可以高價買進。

買入槍砲▲買進槍砲。只能用在受命購買槍砲的時候。

探聽米糧行情的消息▲探聽全國城鎮米糧行情的消息。必須花錢。所付金額取決和老闆的交情。若主角的身份是城主以上就探聽不到。

計算的學習▲學算帳。學成就能提升算帳的技能。



南洋商館

買賣寶物、購買槍砲之處。和南洋商人做生意時，需要傳教士的介紹信。

買入寶物▲買進南洋來的寶物。

賣出寶物▲賣出寶物。刀劍或美術品可以高價買進。

買入槍砲▲買進槍砲。只能用在受命購買槍砲的時候。



茶室

向精通茶道的人學習茶道、買賣茶具、茶具鑑定的地方。

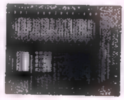
茶道的學習▲學習茶道。學成的話，可以提升茶道的技能。

茶具的購買▲買進茶具。可以提升和老闆的交情。

茶具的賣出▲將鑑定完的茶具賣出。可以提升和老闆的交情。

鑑定▲可以要求鑑定茶具。可以因此提升和老闆的交情。需要花錢，支付額取決於和老闆的交情。

鑑定完的茶具，可以贈予大名或其他武將甚至於賣出。亦可作為褒獎麾下武將的贈品。



畫家工作室

委託繪畫製作、美術品鑑定之處。

繪畫製作的委託▲接受繪畫製作的委託。

持有物的鑑定▲委託鑑定茶具之外尚未鑑定的寶物。會提升和畫家之間的交情。需要花錢。支付金額取於與畫家之間的交情。

鑑定完的寶物，可以贈予諸侯或其他武將、或者賣掉。亦可做為褒獎麾下武將的贈品。



教會

到教會從事捐贈、服務的工作，可得到情報。若提升和傳教士的交情，則可得到可以與南洋商人做生意的介紹信。

捐贈▲捐贈物品給教會。會提升與傳教士的交情。

服務活動▲從事服務活動。會消耗體力，但也提升了和傳教士的交情。有時則會增進主角的魅力或外交能力。

探聽天下局勢▲探聽各個諸侯的外交關係。要花錢，支付金額取決於與傳教士的交情。



寺院

向僧侶學習禮法，或委託外交交涉的場所。

大名情報▲探聽各個大名的性格等消息。需要5貫錢。

禮法的學習▲學習禮儀的作法。學成的話就增進禮法的技能。

聽僧侶講經▲聽僧侶說法直到隔日清晨。會消耗體力，但也因此增進和僧侶間的交情。有時則提升自己的統率能力或處理內政的能力。

外交委託▲為了與他國大名交涉，或贈予貢品，而請求他們寫美言的書信。和僧侶若交情好的話，就可以讓他寫較長的信。只能用在奉命贈予他國貢品或對他國施行欺壓外交之時。

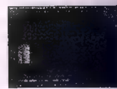


劍道場

學習劍術的場所。學習成果可用在個人戰中。

練習▲和同級的師兄弟或劍客一起練習，贏的話就可以提升劍術。

劍術的提升▲與劍客對打，贏了他就能增進實力。



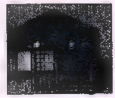
忍者住處

從忍者首領那兒取得情報，或學習亂波技術。有時首領不在那兒。

探取情報▲探聽各個諸侯所屬城市的資料或武將的資料。需要錢、支付金額取決於與首領的交情。

亂波的習得▲學習亂波的技術。成功的話，可以增進的技能。

破壞工作的委託▲爲了破壞他國而請求援助。可降低他國城池的防禦力或士氣。



醫院

看病買藥的場所。

治療▲請求治療身體。可使身體完全恢復健康。要花錢，支付金額取決於身分、疲勞程度或與醫生的交情。

藥的購買▲購買藥品。藥可以用在因喝酒使體力減退的時候，或給病人吃。

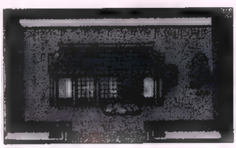


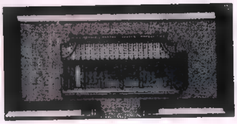
商港

搭船到另一個港口城鎮。移動日數與花費金額取決於距離。無法到達需花費10日以上才能到的港口。下對話指令與船長交談。

個人住宅

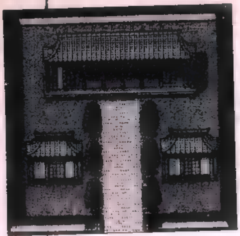
武將或浪人的家。主人不在的時候無法進去。





朝臣住宅

爲了在宮中取得官位，而請求朝廷代辦。可以用在奉命擔任宮廷工作，或主人是大名的時候。向朝臣獻上寶物、拜託他。須具備禮法的技能。



皇宮

從天皇那兒領命、拜官之處。只有在與朝臣交涉時能夠進入。

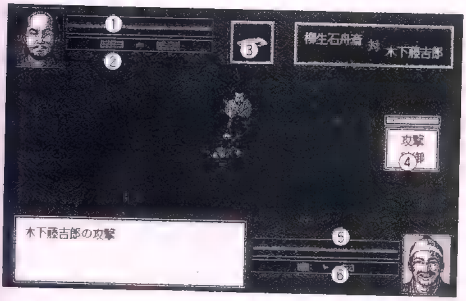
個人戰

就個人戰做說明。

何謂個人戰？

武將與武將以劍作戰。在以下各種場合而舉行個人戰。
a）主角與他國（同盟國除外）武將開始作戰的場合。
b）與他國武將或城門守衛開始作戰的場合。
c）在劍道學習、練習的場合。

個人戰畫面的看法



個人戰時，畫面會出現下例項目。

①對手的體力表
②對手的攻擊桿
③回數
④個人戰指令
⑤主角（麾下武將）的體力表
⑥主角（麾下武將）的攻擊桿

體力表

體力狀況顯示。藍色的部分表示所剩體力。如果遭到攻擊，只有重大傷害會從右邊開始減少。當體力耗盡時，就告戰敗。

攻擊桿

決定攻擊時間的操縱桿。

個人戰的指令

個人戰時可以使用的指令。

回合數

只有在劍道場的學習、演練時顯示。學習、演練在第10回結束。

攻擊桿的操作

攻擊時使用攻擊桿，將攻擊線向左右移動，按下鍵時便會停止。攻擊線若停在攻擊區，可使對手受傷。

攻擊區

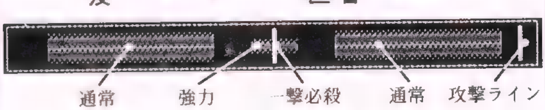
在攻擊桿中，有「普通」「強力」「一擊必殺」三個攻擊區。停在「普通」時，敵人會受點傷；停在「強力」時，會讓敵人受重傷；停在「一擊必殺」可讓敵人致命。攻擊區外屬於錯誤的攻擊，不過，偶而也會讓敵人受傷。

「一擊必殺」的攻擊區，會在劍道2級時才顯示出來。

攻擊級數

攻擊時可以選擇級數。級數有4級，依「確實瞄準」、「銳利斬殺」、「擊中要害」、「一擊致命」的順序提高水準。因級數的不同，攻擊線的移動速度與停止的難易，以及攻擊中給予敵人的傷害亦不同。

劍術1級時可選擇「擊中要害」、劍術3級可選擇「一擊致命」。



個人戰的流程

決定是否作戰

受他國武將挑釁，以戰前指令決定是否作戰。不過，戰前指令亦有失靈的時候。

選擇作戰人物

若有同行者，可與同行者一道併肩作戰。也可在中途交換。學習、練習的場合是主角應戰。

戰鬥！

以攻擊側→守備側的順序進行個人戰的指令。兩者各做一次，形成一回合。

在個人戰中，只要某一方的體力耗盡，或某一方逃走就告結束。學習、練習的場合，不管是否有一方體力耗盡，遊戲都在互戰10回合後結束。

勝敗決定

只要敵方武將的體力耗盡，主角就算勝利，可決定生殺大權：放他走？或處死？若處死他，則他所有的錢全部變成自己的。但是，主角的魅力會因此下降。

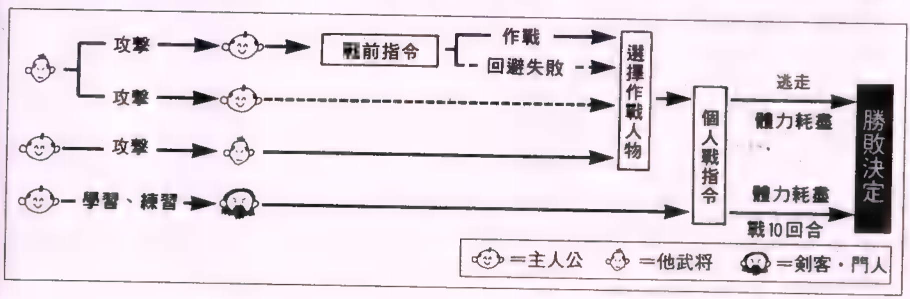
學習、練習的場合，若經過10個回合的對戰，主角受傷較敵人少，就算勝利。武力提升，技能亦提升。主角若耗盡體力（有同行者時，體力與同行者合計）則告敗北。個人戰結束後被敵人處死，或GAME OVER。

學習、練習的場合即使敗北也不會GAME OVER。

個人戰的指令

戰前指令

指受他國武將挑釁，尚有交涉餘地時，在作戰前施行的指令。



■趕走……威脅敵人趕走他以回避戰爭。
■祈求饒命……向敵人求饒以回避戰爭。
■賄賂……拿錢賄賂敵人以回避戰爭。
■逃逸……就此逃逸以回避戰爭。
■應戰……應戰。

個人戰指令

在個人戰時下達的命令。在劍道場只能做攻擊與防禦。同行者不可下達指令。

■攻擊……攻擊敵人。依攻擊級數與攻擊桿的操作決定讓敵人受傷的程度。
■防禦……專心防禦。那回合的防禦力變為原來的二倍。
■特殊……對對手進行特殊攻擊。使其攻擊失敗。
高壓▲威脅敵人使其萎縮。須具備劍術技能。
砂攻▲揚沙子迷敵人眼睛，使視線模糊。須具備亂波技能。
挑釁▲挑釁敵人，使其失去平常心。須具備辯論技能。
■逃走……於作戰途中逃逸。也有被敵人抓回的例子。
■交待……跟同行者交待。與同行者併肩作戰時，在同行者操作攻擊桿之前按一下就可以交待。

合戰

就合戰做說明。

何謂合戰？

合戰是指軍團同志或軍團對城的戰役。在以下各情況可進行合戰。
A.主角是準城主的身份，而所屬大名正進行攻城的情況。
B.遭到其他大名攻城，而主角是出陣武將之一的情況。
C.主角是城主、大名，自行帶兵攻城的情況。
D.在地圖與其他大名所屬的軍隊相鄰，決定先攻打那一隊的情況。

合戰規則

在合戰中，有野戰和攻城戰。此外，尚有以「備」為單位作戰的戰術模式，與以組為單位進行作戰的戰鬥模式。

野戰與攻城戰

軍隊與軍隊作戰則形成野戰，攻打城池則形成攻城戰。

■野戰……有戰術模式和戰鬥模式兩種。當主角的「備」部隊與敵軍「備」部隊作戰時則形成戰鬥模式。攻城戰方面，當守備一邊有援軍來時則形成野戰。

■攻城戰……只能形成戰術模式的戰役。

■結束的條件……在以下各情況結束合戰。

A.某方主將的「備」部隊敗走。全滅或退兵的情況。

B.天色轉暗（只限野戰）。

C.攻擊部隊失守「天守閣」（只限攻城戰）。

出征前

在合戰出征前編成軍隊。

軍隊的構成

5個「組」組成1個「備」，5個「備」構成1個軍隊。

■軍隊……最大的軍隊擁有5個「備」（一號備～五號備）。一號備的備大將為主將，統率那個軍隊，主將向各備發達命令。

■備……最大的備有5組，第一組的組頭為主將，統率那個備。備裡的備大將各有姓名附其上。備大將可向各組發出命令。

■組……由組頭統率。在組當中會附上組頭的姓名。沒有組頭的組會顯示兵科。各組持有的機動力會影響戰鬥模式中的戰役。

組的兵科

組的兵科，分步兵、槍砲和騎兵三種。各組的移動力依兵科種類、組頭統率力、士兵士氣而異。

兵科	移動力	攻擊力	間攻擊	直接攻擊
足輕	並	並	不可	可
鐵砲	並	優	可	可
騎馬	優	優	不可	可

軍隊組成

■組織的變更……組成軍隊。總大將可以變更軍隊整體的組織，備大將可以變更屬備的組織。

選出欲變更的備。欲變更組的組織時，從備中選出組，再選擇變更項目。

人物▲變更備大將、組頭。從武將名單中選出武將。亦可以不要組頭。

兵數▲變更兵的數量。兵科屬騎兵隊、槍砲隊時，兵數不可以超過軍馬、槍砲賸下的數目。

兵科▲變更組的兵科。欲變更為騎兵隊、槍砲隊的場合時，兵數不可以超過軍馬、槍砲的餘數。

備數變更▲變更軍隊備的數目。只能用在主角是總大將的場合。

■決定、準備終了……當變更終了，選[決定]，當全部結束，選[準備完了]。

各位、殺向敵人去！

戰前須知

為了合戰的開始，說明必須知道的事項。

■部隊佈署……佈署軍隊。將可能佈署的場所，明確指出來。從第一備開始佈署。待佈署完畢，即開始作戰。

■合戰開始……下各種命令，開始作戰。當與備（備組與組）進行作戰、或攻擊城門時，會顯示作戰力。

作戰力表示現作戰中的備（組）的攻擊效果。

備名／組名／建物名▲為戰鬥中之備（組）。自軍在左側會表示出來。若是城門或建築物則其名會表示出來。

兵士度／強度▲為殘留的兵士數。城門或建築物的場合則會表示出強度。

士氣▲為表示兵士士氣。自軍為左向右，敵軍則由右向左遞減。

■**戰後處理**……作戰勝利後，要做戰後處理。被捕武將的處置方式，由總大將決定。

斬首▲將頭砍下。

任用▲任用他為麾下。

釋放▲不斬首、不任用、讓他逃走。

戰術模式

戰術模式畫面的看法及內容

■**年月日**……現在的日期。

■**武將姓名與戰功**……主角的姓名與戰時的功績。若戰績好的話，戰爭後的信賴度亦會提昇。

■**戰場地圖**……戰場的地圖。

■**指命窗**……顯示指令的窗口。

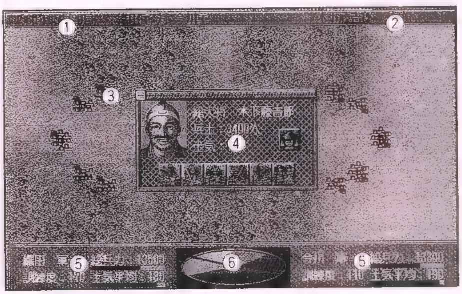
■**軍隊情報**……作戰中的軍隊情報。

訓練度▲（0～100）士兵的訓練度。

總兵力▲（0～20000）兵力總計。兵力為0時宣告失敗。

士氣平均值▲（0～200）士兵士氣的平均值。若我軍敗北，則平均值下降。

■**時間表**……用以表示戰場時間的經過。只顯示在野戰中。



①年月日
②武將名
③戰場指令
④指令窗
⑤軍團情報
⑥日時計

戰術模式的地形

以地形構成地圖。依地形的種類，進軍所需的移動力、以及地利各不相同。地利指的是在那地形作戰的利弊與否。地利越好對攻守越有利。

■野戰的地形……野戰的地形列舉如左：

地形	地形效果	必要的移動力
平地	普通	小
林	高	大
池	——	進入不可
沼地	低	大
丘	高	大
山	——	進入不可
淺瀨	低	大

■攻城戰的地形……攻城戰的地形列舉如左：

地形	地形效果	耐久力
城壁	低	——
やぐら（戒備組）	高	普通
城門	普通	普通
堀（水堀）	低（——）	——
番所	高	普通
米倉	高	普通
柵	普通	——
平地	普通	——
本丸	高	大

戰術模式的資料

戰場地圖上可以看見各備的資料。

■備資料……選擇戰場地圖的某一個備，就會顯示那個備的情報。

備名▲備的名稱，與備大將所率領的組名。
士兵、士氣▲備的士兵數與士氣。
疲勞度▲士兵的疲勞狀態。分5個程度。疲勞度大的話會減低備的移動力與攻擊力。
組名▲備所屬的組。顯示組資料。

■組資料……選出備資料中的組名，即會顯示那個組的資料。

備名、組名▲所屬的備與組的名稱。
士兵▲士兵數目。
兵科▲組的兵科。
組頭資料▲組頭的能力值與技能級數。組頭不在時不會顯示。

戰術模式的指令

戰術模式下的指令有以下七種。

■移動……移動。因地形不同，移動力或疲勞度也不同。

■攻擊……攻擊敵人。只有在我方備與敵方備接觸之時會切換到野戰模式。

■策略……按照技能實行各種策略。（攻）只有攻城戰時能下的指令。

鼓舞▲激勵士兵。成功的話，可以提升整備士兵的士氣。

伏兵▲躲在森林或山丘突襲敵軍。須具備軍學技能。
擬兵▲派出擬兵。擬兵的同時亦可派遣伏兵。須具備軍學技能。
虛報（攻）▲放出假情報，造成敵軍的混亂。須具備軍學技能。
火攻（攻）▲放火燒米倉或天守閣。須具備亂波技能。
開門（攻）▲放出亂波，打開敵軍城門。須具備亂波技能。
離間（攻）▲離間敵軍的備。須具備軍學技能。
落石（攻）▲瞄準敵備下落石。須具備軍學技能。
禁足（攻）▲讓敵備不得行動。須具備軍學技能。
修建（攻）▲整修毀損嚴重的建築。須具備築城技能。
填溝（攻）▲填平溝渠。須具備築城技能。

■命令（只限總大將）…對所屬的備發佈命令。只能用在主角為總大將時。可能發佈的指令有攻擊、退兵、等待時機3種。下攻擊指令時要選擇攻擊對象。

■目標（總大將以外）…確認總大將（或備大將）的命令。

■退兵（只限總大將）…退出戰場。總大將以外的備，只有在統大將下退兵指令後才能退兵。一退兵，士氣會隨之低下。

■待機……什麼也不做，只等待時機。可恢復體力。

戰鬥模式

戰鬥模式的結束條件

以下的情況結束戰鬥模式，切換成戰術模式。

A.經過一定的回合。

B.某總大將之備敗潰，全毀或退兵時。

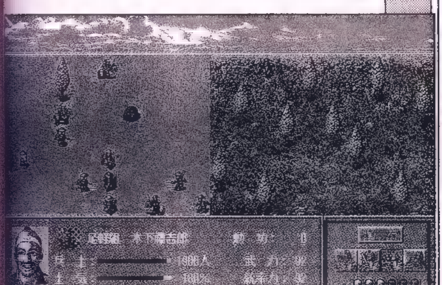
戰鬥模式的畫面

■指令窗……使用在下指令時。

進行▲展開戰鬥。

指令欄▲可實行戰鬥模式的指令。

施行要點欄▲顯示施行要點的格子。



●施行要點●

「施行要點」是指下達戰鬥模式的指令時，必須注意的事項。依下達指令的不同，必採的施行要點亦異。

施行要點隨著時間的經過而持續累積，最大可貯存到6。若施行要點已累積到足夠發佈的程度，會在格子中明確表示出。

戰鬥模式的地形

戰鬥模式的地形列舉如下：

地形	移動力 騎馬隊	足輕・鐵砲隊
平地	中	小
木・岩	ー	ー
沼地	小	小
阪	小	小
阪	大	中

戰鬥模式的資料

■組資料……選擇戰場地圖上的組，即顯示此組的情報。

有關組的情報資料。

所屬備名▲所屬備的名稱。

兵科▲組的兵科。

士兵▲士兵數。

士氣▲士兵的士氣。

疲勞度▲士兵的疲勞度。

■組頭的資料……組頭的姓名與能力值，以及技能級數。組頭在時才會顯示。

戰鬥模式的指令

戰鬥模式的指令，在任何時候都可以按下滑鼠按鍵，切換至下指令的狀態再實行。

戰鬥模式的指令有以下5種，各有各的施行要點。（）中是重要的施行要點。

■移動（2以上）……可移動到任何一個地方。移動的可能範圍，會按照累積的施行要點明確顯示出。移動之後，攻擊範圍內有敵人入侵即可攻擊。

■攻擊（4以上）……從相鄰的敵軍開始攻擊。

■槍砲（因槍砲技能而改變）……攻擊射程之內的敵人。可以攻擊的敵軍，會標記號表示出來。只有槍砲隊能夠攻擊。

■突擊（因騎馬技能而改變）……突擊敵軍。可以突襲的敵軍，會加上記號表示出來。只有步兵隊和騎兵隊能夠突襲。

■命令……對所屬組發佈命令，如攻擊目標的指示或待機命令等。只有總大將或備大將能夠命令。

第三章 實戰篇

實戰應用方法



本篇的使用方法

在此爲您解說「太閤立志傳II實戰篇」的使用方法。還有，因爲本書的記書以及資料，原則上乃是以木下藤吉郎爲主角時所遇到的情況爲前提的，所以選其他人物爲主角時，請留心注意一番。

◆遊戲開始後的狀況須知

在序章中將爲您解說的是，初期發生在城鎮上的各項事物的動態，以及注意事項，還有各大名家的動向。（註：大名乃爲日本古代的諸侯）請配合第五章的各項指令一覽表，將本遊戲的概要加以理解。

◆如何在初期和中期時順利的進行？

在第一章中爲您說明的是，從初期乃至於中期的主要使命的達成方法。對於如何打倒敵方的武將的方法，也請加以參考一番。

◆無論如何都要戰勝合戰

在第三節中爲您解說的是，攻城戰、野戰、個人戰等等，以及戰勝敵人統一天下不可或缺的種種祕密技術情報，以及注意事項。

◆在中期時該達到的目的爲何？

在第三章中要爲您解說的是，務必在中期的時候預知做好人際關係的秘訣。配合散佈在全國鎮上的知識份子的介紹，善加利用於遊戲的進行這一點上。

◆末期時的任務

在第五節中爲您解說的是，以城主或是大名的身份去操作時，當面臨遊戲終盤，所需要注意之重點的解說，可確立自己之最終目標戰略時參考。

第一節　入門指南

■好一個「太閣立志傳II」！本章乃是針對「太閣II」的內容，為您做一個解說；解說範圍包括了所有基本的事件、角色的介紹、遊戲開始後的狀況，以及一些重要的指令。希望能幫助您了解『太閣立志傳II』的遊戲內容。

角色扮演的重點

在一開始的時候先認出其不同點！

了解各項能力和技能的代表意義

『太閣立志傳II』不論是三個勝利條件或是與對手間的勝負等等，都比上一個作品要來得精彩、多變。其中最大的不同點大概就在於一共有囡個主角可供玩家選擇。

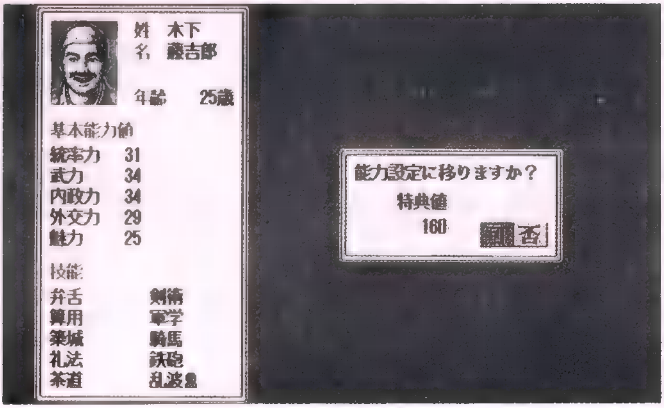
嚴格的說來，雖然開始的時候，只能夠操作主角木下藤吉郎，玩過一次之後，宿命的明智光秀、柴田勝家、至於新的武將，也可以掌作主角來加以選擇。也就是說，不只可以由秀吉的見解來操作安土桃山那華麗的戰[illegible]群像畫冊，也可以投影光秀或勝家的影像。如此一來，選擇的項目變多了，而且在角色扮演這方面也是一樣的，比起前一個作品，更能夠自由的創造出藤吉郎的個性。

換言之，藤吉郎的戰鬥，從能力設定的階段開始就已經展開了。首先是選擇基本能力值、技能和特殊恩典值，在此不得不注意的是基本能力值。雖然特殊恩典值再高，基本能力值若是只有20的話，是不能得到任何紅利的。稍微的忍耐力是必要的；可能的話，基本能力值最好維持在30以上，特殊恩典值則維持在160前後。運氣好擁有一、二項技能的話，特殊恩典值既使只有150左右，也是沒問題的。

下面的工作是分配基本能力值和特殊恩典值的配分。基本能力值和特殊恩典值之和的計算最好在320左右，平均只能擁有60左右的能力值。所以說，對這些能力的取拾是很重要的。了解五種能力值和十種技能所代表的意思是很重要的。基本的五個母數和下面的能力有著密切的關係。

①統率力

合戰時部隊的強弱。除了關係到士氣的增減及受到攻擊時的防禦力、計謀的成功率之外，對於新田的開發、改制以及執行陣頭指揮時的效果也具有其影響



最先的設定將會影響藤吉郎今後的發展，總之，能力是高一點的好。盡可能的話，在開始的時候就能擁有這般的能力。

力。

②武力

一語道破，武力即是合戰時局地戰鬥及個戰時的攻擊力。

③內政力

對於新田的開發及改制等等，關係著達成內政型的使命所需的日數以及效果。

④外交力

情報的收集或外交的能力。同時亦關係到調整策略的成功率。

⑤魅力

即人材的錄用及調整策略的能力。同時也影響到交涉降價及新田的開發和改制的成功率。

首先，具有廣大影響力的統率力和魅力最好能有70以上的數值。而剩下的三個能力要如何分配，最好是和技能併在一起考慮。順便介紹技能的特性如下。

①口才

所指的乃是和武將的交涉力。關係著外交、調整策略的成功率，以及開啓他國城門的命令的成功率。

②計算

影響米或馬的市場行情以及和店家交涉價格的成功率和減價的效果。計算的技能值若爲3的話，則無須調查便能對市價瞭若指掌。

③築城

關係著築城以及改建所需的日數和效果。此項技能若很高的話，就能建造大規模的城。

④禮法

武士們的修養。若身不懷禮法的話，就無法擔任朝廷的工作，也不可能成爲

●能力・技能習得難易度

統率力	○	武力	○	內政	○	外交	○	魅力	○
弁舌	△	算用	×	築城	△	禮法	×	茶道	○
劍術	○	軍學	△	騎馬	◎	鐵砲	◎	亂波	×

城主。

⑤茶道

若身懷此技的話，便可以主持茶會，還能體會喝茶的樂趣。

⑥劍術

關係著個人戰鬥時的攻擊方法以及成功率。技能愈高得分點愈大。還有，此項技能亦關係到個人戰鬥時鎮壓的成功率。

⑦軍學

關係著合戰時所使出的計謀的種類，以及計謀的成功率。

⑧騎馬

合戰時騎兵隊的攻擊力。關係著野戰時爲了局地戰鬥所做的突擊準備所需要的時間長短。

⑨鐵砲

合戰時鐵砲隊的攻擊力。影響到野戰的局地戰鬥時，準備鐵砲攻擊所需的時間長短。

⑩亂波

影響到攻城戰時計謀（破壞工作）的種類；潛入他國時的效率；以及個人戰時將砂子揚入敵人眼睛的成功率。

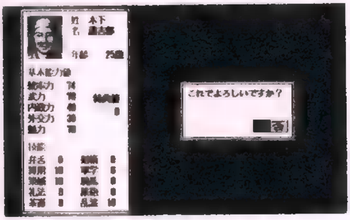
若要善用遊戲上有利的要素的話，將技能的選擇基準視爲學習的難易度也是一大方法。因爲劍術、騎馬、鐵砲的技能很容易學，在此省略不談。而茶道也是，若是家臣之長的出身的話，都能順利的學會，並且精通其道。其他的六項技能可能的話，最好都能擁有。若是硬要排出優先順序的話，大概是禮法、計算、顛覆、口才、築城、軍學這樣的順序吧！將禮法排在最前面是因爲家臣之長出身之後，將可被任命爲城主。將計算排在第二位是因爲在遊戲初期的時候，信長先生常常會任用人去做買賣的緣故。而將顛覆排在口才、築城及軍學之前，乃是因爲其學起來很花時間的緣故。

因爲以下是以藤吉郎的例子爲提案的，所以請遵守各項能力和技能的特徵，並加以參考。

不同典型的角色扮演

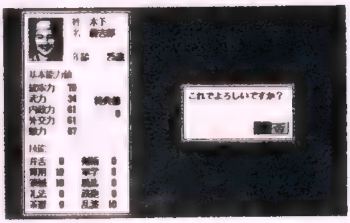
▼武力型▲

提高統率力、武力、魅力，迎向合戰的藤吉郎，也許和平常的印象不同，但是因爲佛洛依斯將其評爲「信長的家臣中最爲驍勇善戰的人．羽柴築前殿」，所以應該不是胡說的。遊戲中以計算、築城及禮法的技能之長，補內政及外交的短缺之處。若身份上升一級的，就可以將號稱爲內政專家的弟弟小一郎配置到清州的城鎮。因爲預估也能得到他的援助，所以此舉並無不妥。



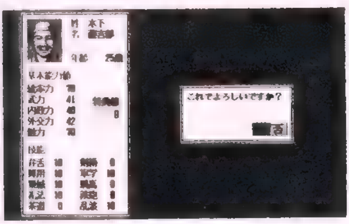
▼萬能型▼

既使是稱爲萬能，其武力也只不過是基本值。其武力可以藤著劍術道場的修行，而在短時間內大增，所以該重視的是其他方面的技能。直到最初的評定開始之前，得在奈良的柳生石舟齋的身邊接受特訓。雖然無法勸服不善於行動的人，但是這卻是遊戲中最有利的典型。因爲各能力值都能平衡的成長，所以學習禮法應該不是件難事。技能偏向於築城、計算、亂波等方面。



▼多藝型▼

這是個提高統率力和魅力，將其他的重點全數分配於技能上的戰役。若能備齊口才、計算、築城、禮法、軍學以及顛覆的技能的話，那麼從初期直到中期，不論遇到任何狀況，都能夠應付得來。既使因爲技法不純熟而在達成信長所派任的使命時，有不斷激勵自己提高能力的必要，也不是件苦差事才對。但是，如何有效的利用時間和體力乃是成長的重點。



勝利的基礎

織田信長統戰天下！



參加評定！

遊戲的流程如左圖所示，一切由每月一日到五日之間所舉辦的評定開始。所謂的評定乃是戰國大名織田家決定方針的重要會議。當然，信長的目標乃在於布武天下，因此會議內容是決定爲了實現此目標的具體策略。信長的戰略形態分爲合戰、威壓、調略和內政四種。積極的發言的話將能夠影響織田家的方針，但是若身份太低是很難做到這一點的。信長所發佈的使命有

①兵糧賣出
②兵糧購入
③軍馬購入
④鐵砲購入
⑤新田開發
⑥改修
⑦外交項物
⑧威壓外交
⑨朝廷工作
⑩情報收集
⑪調略
⑫訓練

一共十二種。因爲信長可以直接發號命令，但只有身份高的人才能見到信長，所以，在評定會上能夠取得使命藉以提高身份乃是祕訣。

接待使者

藤吉郎當上城主之後會有信長派來的使者。使者帶來的使命多為壓制分國、準備茶會等大規模的工作。必須一邊建國整理內政及軍備，一邊完成使命。

招開評定會

招開評定會是為了把握住城內的狀態，並向武將們發佈使命；而完成使命的武將則回到藤吉郎身邊報告成果，受期待的武將也可以出外修行。

來吧！合戰！

城主可以攻打其他的城，不能只是守住自己的城。也有時是為了信長而打倒很多的敵城。先調查欲攻之城的狀態，而後整飭部隊。

決定最終目標

擁有實力的秀吉開始考慮自己的未來。是要為信長奪取天下呢？還是要自己奪取呢？或是要以當上關白為目標呢？此時正走在人生的岔路上。

動人的結局

終於得到天下的秀吉、感人的結局。但是並非就此結束，在迎接結局的同時，下次還能以對手的勝家竹杏光秀為主角再玩一次。

參加評定

評定開始的話就積極的發言，使信長聽取藤吉郎的意見。然後進言想做的事，爭取任務。被拒絕的時候也很多，不要放棄！

得到使命

使命有各種各樣的工作。如果不知到該做什麼的話，就去請教城裡的武將，也許可以得到一些意見。凡事以經驗最為重要，馬上行動吧！

達成使命的報告

完成使命之後就向信長報告成果。若做得很好的話，不但可以得到褒美，同時還能得到很大的信賴度。

身份上升

完成了多數的使命，得到很高的信賴度之後，身份就會提高。身份一提高就能參加戰爭。

成為城主

只要一當上城主就能夠向麾下的武將下命令。首先先掌握住自己城內的狀態，考慮該做些什麼。然後，招開評定會充實內部。

【走上平步青雲的路】

漂亮的達成評定或是私下謁見時得來的使命的話，不但可以得到信長的信賴，而且身份也進昇。「太閣Ⅱ」的身分一共分為下列的七種。依照遊戲中將遇見的順序為您列舉如下。

①足輕頭知行1貫（貨幣單位）

遊戲一開始的身份，雖然凡事必親自處理，但若能完成一、二次賣米的使命的話，便能夠進昇為領事。

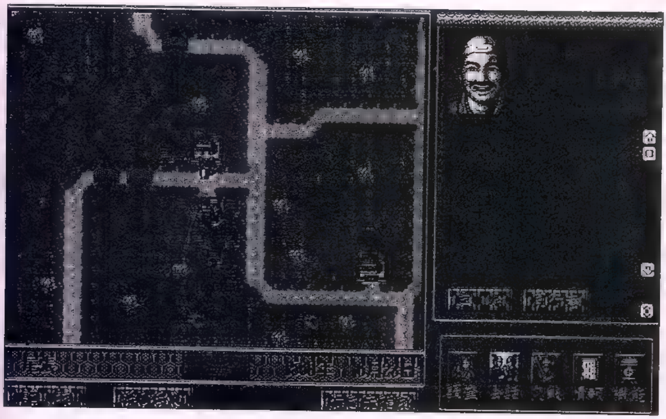
②領事俸祿10貫

信賴度增加為500。將俸祿的一半5貫分給家臣，也就是說可以雇用五個步卒首領。因此可以利用空間時，召募一些酒場上的流浪漢。因為下一個身份將可增加一千個信賴度，所以欲進昇為侍大將的話，必須達成二、三次軍馬購入的使命才行。

③侍大將俸祿30貫

信賴度150的侍大將乃是武士階級。隨時可以私下謁見信長，評定會上也能擔任外交或是內政之類的重大使命。照一般的玩法，應該可以將一些任務交由手下蜂須賀小六和竹中半兵衛去完成。

④部將俸祿50貫



織田家的勢力最初是平平，在其周圍也有美濃的齋藤及駿河的今川等強敵圍繞。但是由於藤吉郎的努力，局勢會有所改變。

信賴度為五千。到了和織田家的重臣柴田勝家以及丹羽長秀並駕齊驅的時刻了。為了要消滅地方上弱小的大名，將會遇到一些擔憂，因此必須積極的召募人材。

⑤家老俸祿100貫

信賴度為一萬。如果織田家支配了尾張、美濃、伊勢、北近江及南近江，而且藤吉郎又身懷禮法的話，便能被任命為城主。若當上城主便能將城的收入用來供養家臣，或是被授予保家衛國的使命，此時乃是飛黃騰達的大好機會。

⑥宿老

信賴度三萬的宿老乃是家臣中地位最高的人。此時將會以織田家的台柱身份，奉命占領一國或一地方。

⑦大名

不巧遇到本能寺之變，或是決意效命信長的話，就能成為大名。

目標大名之冠

遊戲開始後的織田家的聲響並不太好。全國45位大名家之中，織田家的支配力達到17位之多，而和今川、齋藤相鄰的豪強亦多倚賴織田家而發達。若是和德川、松永交好的話，將會處於和近畿、東海的列強交戰的狀態，而陷入危險的關係之中。藤吉郎若想出人頭地的話，當然就是讓織田家成為戰國之冠的大名一途了。也就是說，幫助信長取得天下便是這一回的目的了。織田家的周圍有許多敵國為亂，所以注意他國城、鎮的動態是很重要的。因為織田家和三河的德川家康有同盟關係，所以，可以順利進出岡崎的城門。但是，因為和今川氏眞處於交戰狀態之下，所以為了進出鳴海城，必須蒙蔽守門人的目光才行。入城的方法有「偽裝成商人」、「潛入」、「威脅」、「正大光明的進城」、「賄賂」、「[illegible]達」等六種，其中最安全的方法為「賄賂」。依藤吉郎的能力而言，大概需要15到20貫錢。這對身份低的人來說是一筆大數目。第二種方法為[illegible]達，若有熟識的武將在城內的話，只要不是不通情理的人，應該都會答應讓你入城的。旅遊全國的時候，最好能夠多認識些非敵國的武將。

◎大名家的初期狀況

順位	大名家	支配力
1	三好家	3922
2	毛利家	3370
3	今川家	2889
4	北條家	2827
5	武田家	2678
6	上杉家	2551
8	足利家	2192
10	北畠家	1514
11	六角家	1477
13	齋藤家	1258
14	朝倉家	1247
15	淺井家	1244
17	織田家	1188
20	松永家	1135
39	德川家	680
45	土持家	122

◎織田家的外交關係

越後上杉家	良好
駿河今川家	交戰
三河德川家	盟友・同盟
美濃齋藤家	交戰
伊勢北畠家	絕交
越前朝倉家	絕交
北近江淺井家	親密
南近江六角家	險惡
大和松永家	良好
山城足利家	良好
攝津三好家	敵視

了解在城內須做的事

從尾張回到藤吉郎在清洲城的行館，一般來說有四種行動可供選擇。

①面會

和留在城內的織田家的武將面會。除了向其請教增進能力的方法之外，假如有使命在身的話，亦可接受他的忠告。但是因爲交情的深淺，忠告的內容也有所差異，所以平常就要送一些土產或一瓶酒去套套交情。

②師事

向在口才、築城及軍學方面技能比自己高的同僚武將學習。雖說因爲資質的不同，學成的日數亦不同，但基本上送點禮物是很重要的。不論交情好壞，只要送點禮物，對方都會樂於傳授的。而且，送的禮物要視技能的難易度而有所選擇，若送得不夠體面是會遭到拒絕的。若程度爲1的話，得送價值2到4的禮，若程度爲2的話，則送價值5到7的禮較爲保險。

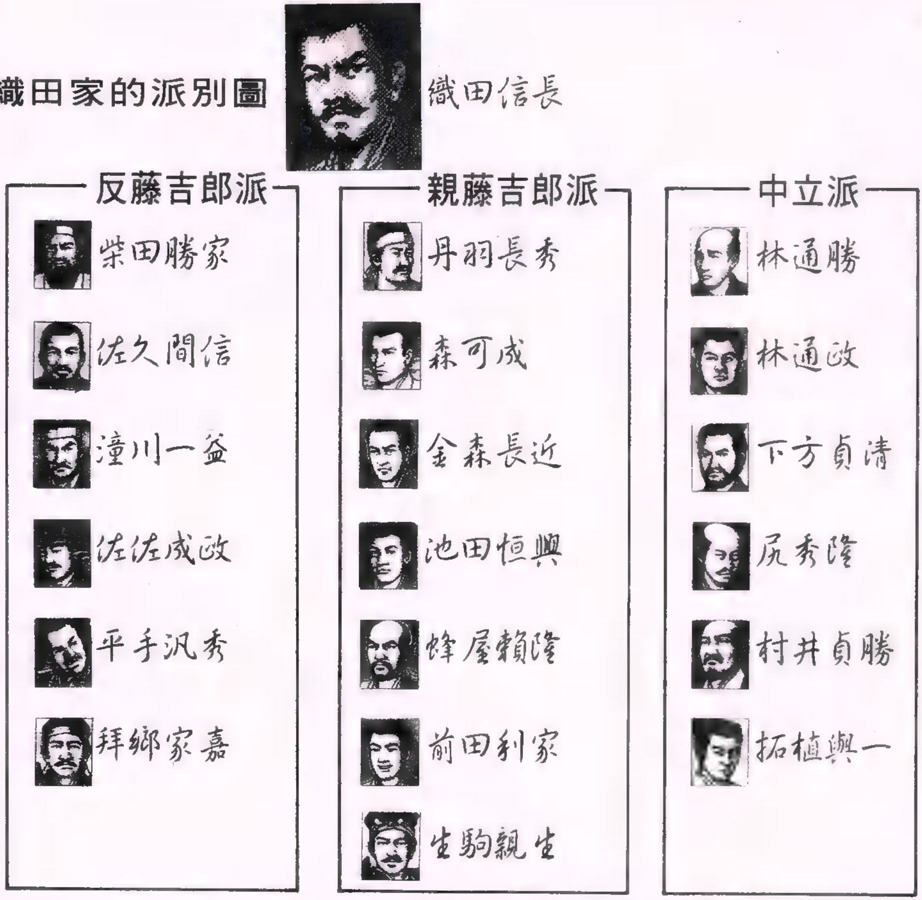
③回家

回到有娘子等待著的家去。信長信賴娘子的程度勝過信賴藤吉郎，每個月的薪俸都交給她。遊戲開始的時候，娘子持有15貫錢（錢房錢？）別忘了善加利用。身份爲領事以上，棋下擁有武時時，可以從中選擇同行者或利用宴會來加深彼此的感情。若見不到棋下的武將，可能是因爲他生病了，在回到家裡之後，別忘了去杙問他們一番。順便可以藉著休養來恢復體力。

④私下謁見

領事以上的身份的人可以私下謁見信長，過問織田家的方針，擔任新的事物。私下謁見能選擇的任務有兵糧賣出、購入、軍馬購入、鐵砲購入、新田開發、改制、情報收集等七種。儘速的完成評定會上的任務，然後利用私下謁見時爭取別的任務乃爲出人頭地的捷徑。私下謁見時得到的任務，因爲沒有競爭的對手，所以可以沈著的將它完成，此乃一大優點是也。還有，若敵上珍貴的品物的話，便能夠得到信長的歡心，值得一試。另外，爲了習得顚覆及禮法，既使犧牲假期亦在所不惜。

◎織田家的派別圖



武將名	身份	弁舌	築城	軍學	性格	嗜好
林通勝	家老	1	1	1	△	茶器
柴田勝家	部將		2	2	×	武器
丹羽長秀	部將	1	2	1	◎	武器
佐久間信盛	部將			1	×	茶器
森可成	侍大將	1		1	○	武器
瀧川一益	侍大將	2		1	×	武器
林通政	侍大將			1	△	茶器
池田恒興	領事		1	1	◎	武器
蜂屋賴隆	領事		1	1	◎	武器
佐佐成政	領事		1	1	×	武器
下方貞清	領事		1		△	武器
前田利家	足輕頭		1	1	◎	武器
河尻秀隆	足輕頭			1	△	武器
拜鄉家嘉	足輕頭			1	×	武器
村井貞勝	足輕頭	2			△	書物
柘植與一	足輕頭	1			△	武器

※物頭為領事之意，足輕頭為步卒首領之意。

戰國街道指南

到鎮上打聽情報！



此時的藤吉郎已當上步卒的首領。據說從親友前田利家那邊可以看見整個城鎮。清洲的鎮上有

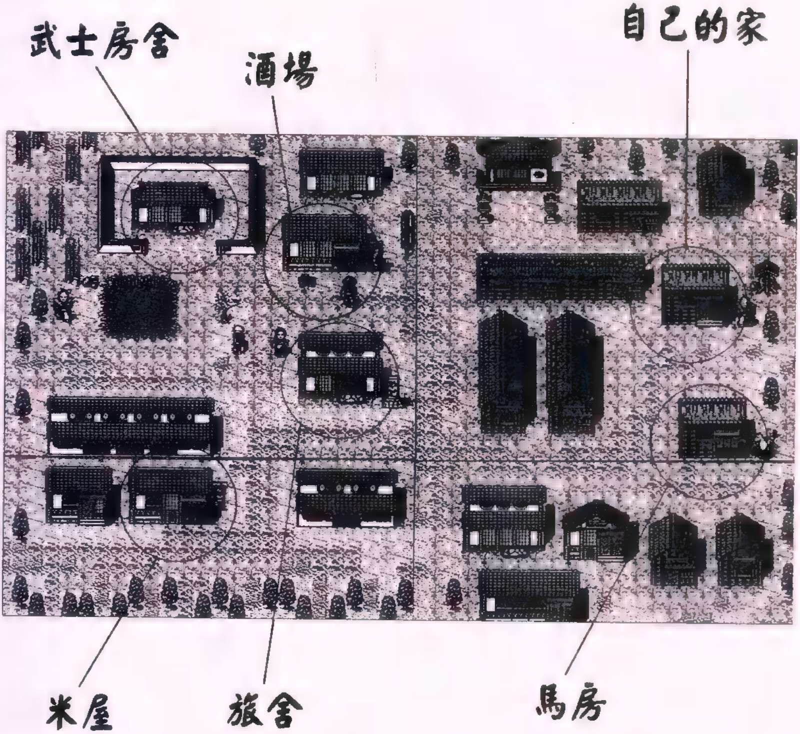
爲情而奔波

(1)米屋（印有「こめ（米）」的記號）
(2)馬房（門口有馬字）
(3)旅舍（印有「やど（宿）」的記號）
(4)酒場（以紅色燈籠爲記號）

等的建築物排列著。這四種建築物全國的鎮上都有，在評定會開始之前好好的觀察一番。米屋是評定會上指定作爲兵糧買賣的場所，因此在一開始的時候，就要好好照料著。接到使命的時候可以向店主打聽市價。米的市價每月都有所變動，所以評定會最好五日時出席，一日到五日之前可以預先調查清洲、岡崎、井之口附近的市價，這是遊戲順利進行的手段。馬房是軍馬購入時的地點。軍馬的價格及數量因城而異，但市場價格是固定的。運氣好遇到奧州的馬商人的話，就能以最低的價錢買入大量的馬匹。但是照顧馬是件苦差事，需要消耗不少的體力。支付200文錢在旅舍過一夜的話，體力就得以恢復了。剛開始的時候，因爲陌生的緣故，而不太敢麻煩別人，但是，住宿的人是來自各國的商人、僧侶及旅行藝人，所以可以從他們那裡打聽到各地的情勢。

酒場也是因爲集聚了很多人而成爲打聽情報的最佳場所。在清洲的酒場和柴田勝家及森可成家中，好酒的人一起喝酒，可以增進彼此的感情。他們會透露織田家中的人物評論以及寺將來有幫助的情報。而在衆多客人當中，應該有一些不認識的武將。若能將他們像前野長康那樣召募起來的話，一定能夠成爲旗

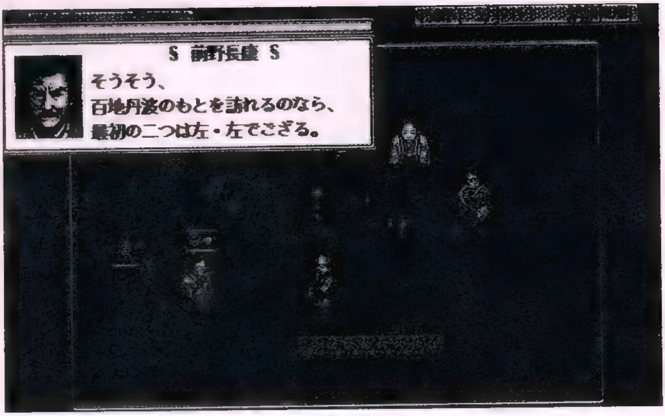
清洲城 下的街道圖



下的人材。初見面時可以和對方談談對天下的見解及尊敬的人，以做為其性格的度量衡。藤吉郎和長康的性格最好了。還有，酒場中遇到的武將，也有是爲了達成使命而奔波的自己人・和旅舍的客人一樣，可以向他們探聽有關米的市價之類的情報。若在織田家的領域內的酒場中遇到不知名的武將的話，那便是流浪的武將，但是也可能是他國的武將來此作客的。如果和與織田家交惡的大名的家臣交談的話，很可能因爲一言不和而起騷動，所以要特別注意了。另一方面，在入城的時候，若城裡有在酒場認識的人的話，便可以請他做轉達而順利的入城，當然，對方必須是個講義理的人。

還有，既使對方的性情不好，在幾杯酒下肚之後，警戒心就會慚慚的放鬆，如此一來便能和他做更深入的談話了。若對方是個任官職的人，就可以向他打聽有關「主君」或是「城」的事情。但是，身份地位較高的人會輕視其下面的人，這已成爲一種風俗。

旅舍裡聚集了商人及其他的人，可儘量的向他們打聽消息。若長期住下來的話也能夠擁有一些能力。



在酒場裡充滿了情報。因為有許多流浪的武士和商人聚集在此。藉著大家喝醉時和他們交談看看，必定能夠聽到有利的情報。

檢視珍奇的建築

清洲城的右上方是藤吉郎的本家，而左上方是武士的宅邸。美濃的井之口的右上方也有武士的宅邸。爲了使木下小一郎、蜂須賀小天及竹中半兵衛成爲棋下的成員而到他們家中去拜訪他們吧！

此外，全國49個城之中，也會有在清洲城所看不到的珍奇建築。那代表著極爲重要的能力、技能的進昇，以及完戈戶使命的證明。若看到的話，務必要上前去檢視一番。弄清楚是誰的傑作以及所建造的是什麼。

①商家

在京、石山、界、博多等地的大都市裡開店的大商人們，正進行著貴重商品的買賣及鐵砲的販售。只要付給他們6貫錢便能知道米市價的情報。若是交情深一點旳話，他們還會教授經商的祕訣，但最重要的是要依所教的程度而給付學費。

②南蠻商館

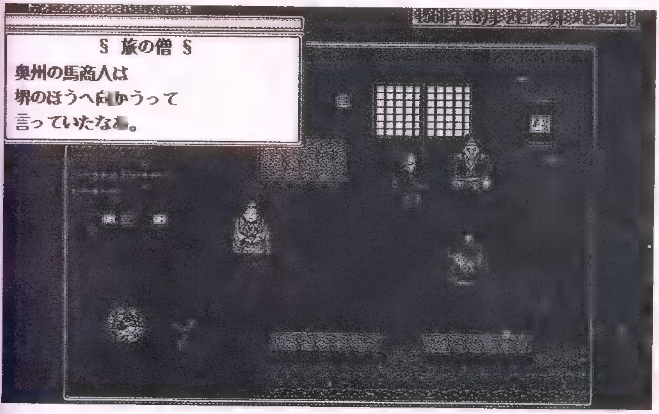
位於界和平戶兩地。可以從此處購得南蠻的珍貴商品及鐵砲，但是若沒有傳教士的介紹書是不行的。

③鍛冶屋

位於今濱、雜賀、鹿兒島等三個都市。在此以1日200文錢的工錢去做工的話，就能習得製造鐵砲的技能。受命購買鐵砲時，直到鐵砲製造完成得花費很多時間。支付趕工的加工費是必要的。向鍛冶屋訂購次數多了、熟識了之後，以後對方承接的次數亦隨著增加。

④醫院

在京、敦賀、足利開業。進行回復體力的治療及販賣藥物。有很多對身無分文的人不收取費用的仁醫。而且治療次數多了熟識之後，費用也



旅舍裏聚集了商人及其他的人，可儘量的向他們打聽消息。若長期住下來的話也能夠擁有一些能力。

會變得較便宜。

⑤教會

耶穌會的傳教士在京及府內兩地佈教。若能參加教會的活動，則外交力及魅力都能增加。只要多接觸，並且照顧病人，就能和傳教士親近，有助於給南蠻商人的介紹書的獲得。還有，只要給他們5貫錢就能知道各大名家的外交狀況。

⑥寺院

位於京、甲府、嚴島三地。若想增加統率力及內政力的話，只要在此聽道就可以了。亦可在此習得朝廷工作不可久缺的禮法技能，但是在初期時要求這樣的能力值，不免太過去勉強了。

⑦畫師工房

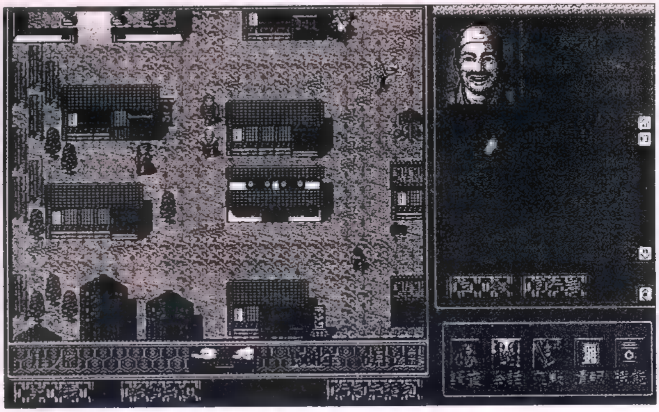
包括了京的狩野永德、界的長谷川等伯及鎮上的巨匠。除了茶器之外，什麼都能鑑定。熟識了之後，只要80貫錢就能請他作畫。隨著次數的增加，還能替價值高的作品做潤飾。而作高官位的朝廷工作必備的最高級的美術品全數都必須仰賴他們的製作。

⑧茶室

位於界。茶器的價值只有很分辨差異的千家易知道。而高級茶器的買賣、茶道的教授等等，身份低的人是不能參與的。因爲茶道的世界是沒有敵我之分的，所以，若能精通此道的話，便能認識許多他國的武將們。

⑨港

酒田、直江津、敦賀、赤間關、小倉、府內、今治、丸龜、倉敷、鳴門、界、津、江戶等13個城鎮都有港口。若要到四國及九州的話，不利



米屋在各地的鎮上都可見到，但市價卻相當不一。若受命買賣兵糧的話就受商家請教全國的市價，很有幫助喔！

用港口是不行的。一天二天的航程的話，既使沒有錢也能乘坐在貨倉中，但是體力將會下降20左右。既使帶了足夠的錢渡船，因爲暈船而消耗體力的情況也很常見，所以出門時別忘了帶藥。

⑩劍道場

新陰流的劍客在奈良、八代、鹿島等地開設道場。爲了增加武力及習得劍術，必須在他們身邊修行。隨著劍術等級的上升，不得不更換道場。例如，一級時是柳生石舟齋、二級是丸目藏人，三級時是上泉伊勢守。

⑪神祕的宅邸

所指的是位於奈良及小田原的忍者之家。這些宅邸分別由伊賀忍者的首領、百地丹波和風魔亂波的首領風魔小太郎所構造而成。只要花5貫錢便能從中得知各地的城的情報。熟識了以後，就能以二千貫錢聘請他們去做敵城的破壞工作。

⑫公家宅邸

位於京。要與公家面會的話，禮法的技能是必備的。若沒有習得此技的話，將會遭受到守門人的斥喝，要求你出識身份證明。因爲除了高貴的殿上之人外，武士們是不會施恩於你的，所以有事相求的時候一定要帶錢或是禮物。

⑬皇居

位於京，天皇的政廳。若不是公家人員是不能昇殿謁見的。

日本漫遊

知地利者得天時

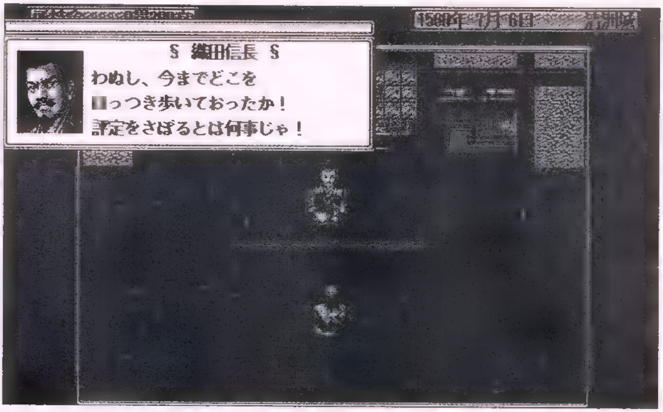
要善用時間

今天東、明天西，24小時都在奮戰的木下藤吉郎。日本全國都在他的胯下，應該有所心得吧！不用說，哪個城、哪個鎮有誰，關於這種人物所在的情報是很重要的。但是，有一件事比它還重要。總論之，就是排出能夠趕每個月1日到5日之間的評定大會的日程這件事。以受命購買鐵砲的情形爲例。正統的鐵砲必須仰賴今濱和雜賀的製造，在完成之前的這段時間必須在京這個地方鍛練能力。如揭示表上所示，從清洲到今濱要花1～2日，而從清洲到雜賀有4～5日的距離。從今濱到雜賀要花幾天？還有，從雜賀到京又要花幾天呢？這種對於時間的分配能力乃是征服『太閣Ⅱ』的必備條件。

但是，要注意的是，藤吉郎的個性保守、細心，比起直線的移動，他有寧願按照規則而繞遠路的傾向。還有往返走不同一條路也是家常便飯。因此，既使從雜賀到京花2天便可到達，而回途時卻花了3天也是常有的事。以沒有任務的空閒時間來鍛練能力時，絕對不能只算出單程的日數，要小心謹愼。特別是信長的居所移至岐阜時，更要注意了。剛才提過，藤吉郎是個不喜歡抄小路的人，但是考慮到使命的日限問題的話，走捷徑乃是人之常情。只要好好的勘察，既使藤吉郎離目的地很遠，也能找到通往附近場所最快的路線。例如，從姬路城到嚴島的城鎭要經過山陰道，而下了山陰道則通往備前長船的鎭了。利用這一點，便能做直線的移動。也就是說，掌握如何做直線的移動乃是有效利用有限的時間的祕訣。



① 弘前
② 平泉
③ 酒田
④ 白河
⑤ 廄橋
⑥ 足利
⑦ 鹿島
⑧ 佐倉
⑨ 江戸
⑩ 小田原
⑪ 甲府
⑫ 諏訪
⑬ 直江津
⑭ 駿府
⑮ 濱松
⑯ 岡崎
⑰ 清洲
⑱ 井ノ口
⑲ 津
⑳ 富山
㉑ 輪島
㉒ 金澤
㉓ 敦賀
㉔ 今濱
㉕ 目加田
㉖ 奈良
㉗ 京
㉘ 龜岡
㉙ 石山
㉚ 界
㉛ 雜賀
㉜ 姫路
㉝ 鳥取
㉞ 出雲
㉟ 長船
㊱ 倉敷
㊲ 嚴島
㊳ 赤間關
㊴ 鳴門
㊵ 丸龜
㊶ 今治
㊷ 浦戸
㊸ 小倉
㊹ 博多
㊺ 平戸
㊻ 府內
㊼ 八代
㊽ 飫肥
㊾ 鹿兒島



不論到哪裡都很花時間。到有興趣的鎮一遊也是不錯的，記得月初的時候回來！錯過了評定會受到信長的斥責。

利用海路爭取時間

在酒場得知，有不少人，若做一、二天的航行的話，既使身無分文也能搭船。但是代價爲體力將會降至20左右。也許沒有人願意冒著體力下降的危機只是爲了要搭船。但是，眞正碰上這種情況時，會這麼做的人還是很多的吧！假如奧羽的馬商人在九州的話，一開始就不該有和他作買賣的念頭。的確，若走陸路的話，從界到赤間關得花12天的時間。既使搭白船到九州，一考慮到移動日數，簡直不成比例。但是，界到鳴門、從鳴門到今治，從今治到小倉或府內，若是走海路的話，只要五天就能到達九州。因爲九州南部馬的市場價格很便宜，所以在奧羽地方應該會有不錯的收獲的。無須擔心的是體力的消耗，因爲體力消減到20左右時，縱使遇到任何的波瀾都不成問題的。而且只要回到畿內，即使錢不夠也能就醫，不必擔心。另一件要向諸君提醒的是，要好好利用敦賀港。從今濱是2天的距離，從岐阜是3天，以通往東北、九州的關口而言，這是個好地方。初學者要善加利用所有的據點，了解整個「太閤世界」。

◎航海日數一覽

	酒田	直江津	敦賀	赤間關	小倉	府內	今水台	丸龜	倉敷	鳴門	界	津	江戶
酒田		3	7										
直江津	3		4	9	9								
敦賀	7	4		5	5	7	7	8	8	9	10		
赤間關		9	5		1	3	3	4	4	5	6	10	
小倉		9	5	1		2	2	3	3	4	5	9	
府內			7	3	2		2	3	3	4	5	9	
今水台			7	3	2	2		1	1	2	3	7	
丸龜			8	4	3	3	1		1	2	3	7	
倉敷			8	4	3	3	1	1		1	2	6	9
鳴門			9	5	4	4	2	2	1		1	5	9
界			10	6	5	5	3	3	2	1		4	8
津				10	9	9	7	7	6	5	4		4
江戶									10	9	8	4	

◎主要據點間移動的日收

	京	界	石山	奈良	今濱	雜賀	甲府	小田原	鹿島	平原	赤間關
清洲城	2-3	3-4	3	3	1-2	4-5	5	5-6	9	15-16	13-14
岐阜城	2-5	4-6	4-5	4-5	1-2	5-7	6-7	6-7	10-11	14-15	14

◆地方各城分佈一覽◆

受命攻打地方時加以參考吧！

⊙奥羽地方

津輕蝦夷	三戶
	八戶
	弘前
陸奧	米澤
	岩出山
	登米
	白石
	桑折
出羽	山形
	横手
	鮭延
	鶴岡
南陸奧	黑川
	二本松
	須賀川

⊙關東地方

上野	廄橋
	沼田
	箕輪
	松井田
	館林
下野	宇都宮
	康澤山
	小山
常陸	太田
	水戶
	小田
房總	國府台
	結城
	久留里
	稻村
武藏	河越
	忍
	鉢形
	江戶瀧山
相模伊豆	小田原
	玉繩
	津久井
	三浦
	菲山

⊙甲信越地方

甲斐	躑躅ケ崎
	下山
	岩殿
	韮崎
信濃	海津
	飯山
	小諸
	木曾福島
	高遠
	飯田
越後	春日山
	本莊
	新發田
	櫔尾

⊙東海地方

駿河	駿府
	深澤
	興津
	花澤
遠江	濱松
	二俣
	掛川
	高天神
三河	岡崎
	長篠
	野田
	吉田
尾張	清洲
	鳴海
	小牧山
	犬山
	守山
	那古屋
美濃	稻葉山
	墨俣
	大垣
	增根
	岩村
	北方
伊勢	安濃津
	長島
	桑名
	伊劫龜山
	大河內
	鳥羽

⊙北陸地方

越中	富山
	魚津
能登	七尾
加賀	金澤
	小松
	大聖寺
越前若狹	一乘谷
	北ノ莊
	大野
	府中
	金ケ崎
	小濱

⊙近畿地方

北近江	小谷
	横山
	大溝
	佐管山
	今濱
南近江	觀音寺
	目加田
	長光封
	日野
	阪本
	朽木谷
大和伊賀	大和郡山
	信貴山
	多聞
	伊賀上野
	高取
山城	二條
	槇島
	勝龍寺
丹波丹後	八上
	宮津
	園部
	福知山
	丹波龜山
攝津	芥川
	高槻
	茨木
	伊丹
	本願寺
	尼崎
	花隈
河內和泉	飯盛
	高屋
	岸和田
紀伊	雜賀
	根來

⊙中國地方

播磨但馬	三木
	出石
	竹田
	御著
	姬路
	魚住
	上月
因幡伯耆	鳥取
	羽衣石
出雲石見	月山富田
	三刀屋
	溫湯
	津和野
備前美作	岡山
	三星
	砥石山
	沼
備中備後	備中高松
	甲山
安芸	松山
	神邊
	吉田郡山
	安芸高山
	銀山
	桜尾
周防長門	山口
	岩國勝山

⊙四國地方

阿波	勝瑞
	撫養
讚岐	十河
	多度津
伊予	湯築
	高
	大洲
土佐	岡豐
	安芸
	浦戶
	中村

⊙九州地方

豐前	小倉
	中津
築前築後	秋月
	宗像
	立花
	久留米
	柳川
肥前	佐嘉
	勢福寺
	大村
	平戶
豐後	府內
	高田
	岡
	佐伯
	丹生島
肥後	人吉
	永野
	隈府
	八代
日向	都於郡
	縣
	高
	飫肥
薩摩大隅	鹿兒島
	大口
	加治木
	伊集院
	大隅高山



第二節　完成使命的技巧

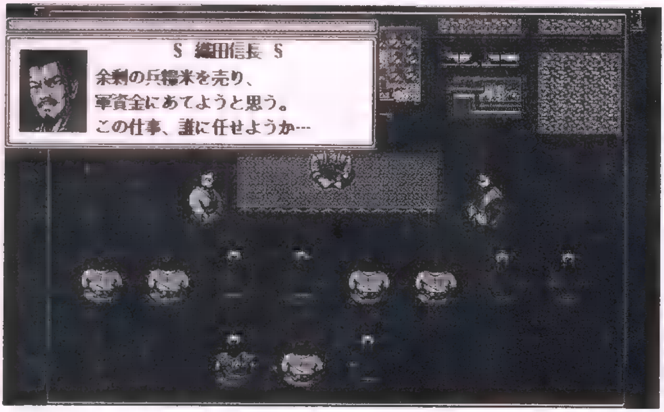
在評定會上信長會派使命給藤吉郎及其他武將。其種類共有12種。隨著任務完成的情形，信賴度會有所升降。在此要讓您知道的是如何滿足信長及不輸給對手的祕訣。

達成使命的標準

累積工作的技巧

所謂主命，乃是指大名下令派任工作一事。原則上是在評定時發佈命令的，但也可以藉由私下謁見時領命。若能順利達成主命的話，信賴度便會上昇。所有的主命都有其基準，若能超越此基準的話，就能得到更多的信賴度。相反的，若無法達到此基準或沒有完成主命的話，信賴度就會下降。

還有，只要一達成主命就得馬上回報。特別是爲了達成主命而到不知名的地方去時，只要一不注意就無法在期限之內回去了。若趕不上報告時，只要主命達成了是不會受到責備的。但是此時信賴度只增加10而已。但是，若沒趕上報告且主命也沒達成的話，信賴度便會大大的下降。雖然可以請求延期，但是若沒有在新的期限之內完成，將會陷入無法出席評定或是私下謁見時，信賴度降到谷底的危機。有時候還可能被放逐，所以最好將所受的主命好好的完成。評定會上所授予的主命有「兵糧賣出」、「兵糧購入」、「軍馬購入」、「鐵砲購入」、「新田開發」、「城的改修」、「外交威壓」、「貢物」、「朝廷工作」、「情報收收集」、「調略」、「訓練」等等。可以自己選擇任務，但是大名會依你的身份、能力及技能派予任務，所以有可能會遭到拒絕。還有，若主命爲「兵糧賣出」、「兵糧購入」、「軍馬購入」、「鐵砲購入」等的場合



這是信長派任使命的畫面。工作繁多，必須身具多種技能，什麼都要會。從現在開始正式演出。

時，派兩個人去競爭的情形也有。在這種情形下，勝利的人信賴度會增加200之多。

可以拒絕所受的主命，但是因爲信賴度會隆低，所以並不鼓勵這麼做。可是，比起無法達成主命的後果，這樣做的危機顯得較小，所以認爲自己無法完成任務也可以拒絕，但是最好能盡力爭取到別的任務來彌補。但是，當你還只是個足輕頭時，因爲信賴度很低，所以「兵糧賣出」以外的主命既使自願赴任也很可能不被准許，要忍耐。還有若連續拒絕的話，那個月也可能因此而得不到主命。

在數種主命之中，「軍馬購入」、「鐵砲購入」、「新田開發」、「城的修改」等項目若能漂亮的完成的話，將可得到作爲褒美用的物品或錢。因爲這些任務也可自掏腰包去完成，所以若帶著足夠的錢的話，是很容易達成的。更甚之，「軍馬購入」、「鐵砲購入」只要依照期限完成，就能輕易的得到很好的結果。

褒美是從大名手中擁有的物品之中，價值最低的開始送出，所以若能多領幾次的話，愈後面的東西價值愈高。若大名手上的物品用完了，褒美就成了錢。褒美的授予是利用私下謁見報告的時候，所以若因爲合戰而不在場的話是無法領取的。

還有，因爲主命全部和戰鬥能力無關，因此善於內政的武將做起來可說是得心應手。相對的，善於戰鬥的武將在剛開始時，可能得多費一些心思了。

主命

兵糧賣出

這個任務是在30天之內將三千石的兵糧換成軍費。米的交易在米屋進行。希望能夠多換一點錢，但是並沒有明確的基準。假如米的市價爲1.0的話，爲了賣到800貫錢，必須提高市價。若想換到一千貫以上的話，就必須到市價爲1.3的地方去賣。經過交涉之後，選一個市價最高的地方進行交易。大致上只交涉一次是不夠的，若弁舌好的話就能再一次的交涉。因爲此任務能在附近地區很容易的達成，所以通常都將剩下的日數用於能力的訓練上。但是，有可能利用賣出得來的錢再買進，藉著兵糧的買賣賺取其中的差額。若能藉此達到平常以上的成果，將可得到極高的信賴度。爲了正確的掌握分散各地的米屋的米價，要利用家中的武將及從旅舍、酒場等地收集情報。雖可從大商人那邊獲得市價的情報，但是得付5貫錢，實在很貴。如因算用的技能爲3的話，就能輕易的知道附近的市價了。

總而言之，日限爲30天而已，所以若從居城出發，單程10天之內無法到達的地方，要完成交易就很難了。賣價和買價的差額不得超0.6，因爲這樣不能賺錢。還有，依據城市的大小，而有交易量的限定，所以要注意反覆買賣及交易只限於在大都市時才行得通。

◉信長的評價

成果	信賴度UP
1000貫未滿	10
3000貫未滿	50~69
3000貫以上	120~



這裡是米屋，希望能賣個好價錢。

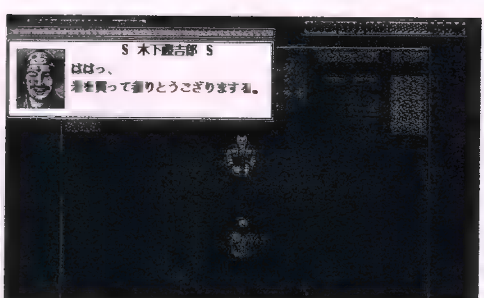
主命 兵糧購入

此任務爲在30天之內將一千貫錢換成兵糧。米的交易在米屋進行。希望能盡量多換一些米，但是和「兵糧賣出」一樣，沒有基準可循。但是，在米價爲1.0的地方，只能買到二千二百石的米，這是不夠的。若要買入三千石以上的米，就必須到米價爲0.8以下的地方購買。依據交涉的結果，選擇米價最低的地方做交易。若有弁舌方面的技能的話，就能交涉二、三回，若沒有的話也能交涉一回。這個主命也能利用買進賣出所得的差額去買更多的米糧。但是，爲了達到通常之上的成果，必須掌握大範圍的米價情報。此時若具有算用的技能的話就太好了。向京、界的大商人請教行情必須付給他們5貫錢的情報費，到商人所在的地方去也要花時間，所以在此並不鼓勵這麼做。

可惜的是，完成主命之後不能得到任何獎賞，因爲不見得是因軍中資金充裕而叫你去買兵糧的。這項主命完全就像是做白工似的，但是當你當上城主之後，也許也會使用這種手段。

◉信長的評價

成果	信賴度UP
3000石未滿	10
6000石未滿	50~59
6000石以上	110~



兵糧購入的主命是極為困難的技巧。

主命 軍馬購入

這是必須在60天以內用一千貫錢買入300頭以上的軍馬的主命。軍馬的販賣在馬房中進行，軍馬的市價及交易時均以10頭爲單位。馬房內擁有的馬匹數量有限，因此，要在一個鎭內完成主命是很困難的。還有，軍馬的價錢以尾張附近最高，愈遠的地方價格愈便宜。最便宜的是平泉，白河及諏訪也很便宜。和米市價不同，軍馬的市價是一定的。若依照以下的步驟進行的話，最少可以買到600頭以上的軍馬。

平泉→白河→足利→廄橋→諏訪→甲府→濱松→清洲（或是岐阜）。

先到平泉，若得和其他武將競爭的話，價錢最便宜的此地乃是決勝負之點。然後再到白河及諏訪等較便宜的地方去。雖然途中的足利、廄橋、甲府、濱松等地販賣軍馬的價錢普通，但是可以用酒和藥來殺價，買到較便宜的軍馬。特別是甲府，因爲有豐富的馬匹數可供應，眞是太好了。清洲的軍馬較貴，本來是沒有駐足的必要的，但是若有剩下的預算的話，便值得一試，因爲在居城附近買馬可以得到很高的評價。軍馬的數目才是評價的對象，剩下的預算對評價並無任何影響。若居城移至岐阜的話，買軍馬的最後一站就移到岐阜了。

◉信長的評價

成果	信賴度UP
400頭未滿	10
600頭未滿	190~229
800頭未滿	260~279
800頭以上	褒美＋280~



軍馬的產地奧羽地方眞是太便宜了！

有時候在馬房裡可以碰到奧州的馬商人，此馬商人的居所可以向旅舍的客人請教。他的價格非常便宜。（10頭2貫錢，可供予量爲300頭）若能向平泉的馬商人購得軍馬的話，要勝過競爭對手是必然的事。也可以從地下商人那裡買得軍馬。因爲剛開始的時候必會遭到拒絕，因此只要有最小的交易就可以了。爲什麼被拒絕了還要特意的和他交易的原因是因爲，交易三次之後對方就會把眞正便宜的商品賣給你。也就是說不只軍馬購入的時候，下面的鐵砲購入時也能派得上用場。實際上，賣出軍糧和購入鐵砲時受到地下商人的欺騙是最大的危機。若想將被欺騙的危機減到最少，和地下商人更加親近，逃避信長的責罵，「軍馬購入」是最適當的時機。如果已經能和地下商人公平的交易的話，就可以以兩貫錢十四匹馬的價錢買進一百匹馬。和奧羽的馬商人不同的是，你可以在旅途中和他交易二～三次。

前述的路程已經超過三十天，因此在途中的甲府的寺院中度過數日是一大好方法。如果能夠這樣的話，在完成主命的同時，也能增加能力。

在進行交易的時候，若能在馬房幫忙的話，除了能夠獲得騎馬的技能外，還能賺取少許的錢，因此，在初期的時候，這一點是很重要的。

「軍馬購入」所得到的信賴值比「兵糧賣出」的還高，因此，在一開始的時候就要好好的訓練，無論如何騎兵隊乃是軍隊之要，和鐵砲步隊不同，不受天候左右能發揮極高的攻擊力，如因沒有好好把握這個主命，將來合戰的時候，也許會後悔。

◎全國馬市價一覽

弘前	13	奈良	29
平泉	5	京	33
酒田	13	龜岡	23
白河	9	石山	31
廏橋	15	界	33
足利	17	雜賀	23
鹿島	15	姬路	27
佐倉	15	鳥取	19
江戶	19	出雲	17
小田原	21	長船	23
甲府	13	倉敷	27
諏訪	9	嚴島	27
直江津	13	赤間關	23
駿府	27	鳴門	29
濱松	23	丸龜	27
岡崎	23	今治	23
淸洲	29	浦戶	23
井ノ口	27	小倉	23
津	29	博多	25
富山	19	平戶	23
輪島	17	府內	23
金澤	19	八代	9
敦賀	19	飫肥	15
今濱	23	鹿兒島	19
目加田	23		

主命 鐵砲購入

這個主命是要在六十天內以一千貫錢購得三百座以上的鐵砲，這是一個步兵鐵砲活躍的時代，保有大量鐵砲是擴大勢力不可欠缺的重要使命。特別是在合戰的時候，以自備的步兵組成鐵砲隊更能印證此點。

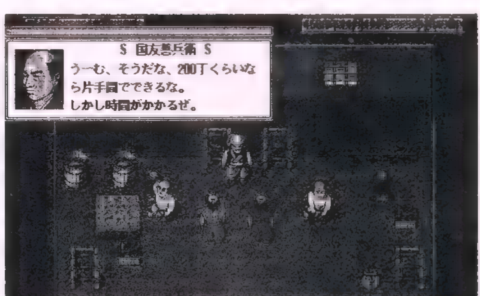
購買鐵砲的方法有

①請人建造
②向商人購買
③向南蠻的商人購買
④向地下商人購買…

等四種方法。

請人建造鐵砲時，價格最便宜，但每次須訂做一百座。製造鐵砲也要花相當多的日數。對方接受我方訂製鐵砲的數目，在剛開始時，只有兩百座，熟識之後，可增加至七百座，另外還會附贈十座或二十座。若非熟識，在要求縮短製造期限時會遭到拒絕。即使製造商答應縮短期限，我方仍須付出雇用人夫的費用，更糟的在後面，如果在城內兩個地方訂製時，有時總價將超過一千貫錢，超過的部分只能自掏膘包，最好親自下去幫忙以縮短日數，運氣好的話，還能習得製鐵砲的技能。

有鐵砲廠的三個城市中，鹿兒島並不是遠到不能去，只是如此就很難找到其他製鐵砲的廠所，所以無論如何也要在城內的今濱和雜賀鑄造。今濱工作速度很慢，須事先訂製，控制訂製鐵砲數的功夫很重要。要注意，若和淺井家處於交戰狀態時，不可在今濱訂製鐵砲。雜賀的工作速度快，短時間內可訂製兩次，在有競爭對手，或今濱無法製做鐵砲時，這是一大優點。



鐵砲的製造要花時間，要快點！

◉鐵砲交易可能戶

鎮名	交易戶	單	估計數
今濱	國友善兵衛	15	200~700
京	角倉了以	33	300~500
石山	末吉孫四郎	33	300~500
堺	今井宗久	33	300~500
堺	津田宗及	33	300~500
堺	伍美斯（ゴメス）	15	0~1600
雜賀	芝過仙齋	15	200~700
博多	神谷宗湛	33	300~500
平戶	Joha（ジョア）	15	0~1600
鹿兒島	八板清定	15	200~700

◉信長的評價

成果	信賴度UP
400丁未滿	10
600丁未滿	240~259
700丁未滿	360~369
700丁以上	褒美＋370~

向商人購買的時候，最少單位爲十座，而且不用花日數，這是最大的優點，充其量，只因和商人不熟而買到較貴的東西，如果有算用技能的話，就可以有某種程度的殺價，但是，不會比在鐵砲製造廠做的便宜。不過，若因持續購買而認識商家，價錢便會越來越便宜。然而，即使主角擁有計算技能，且和商人很熟，最低限度也僅止於十八貫錢。

因爲算用的技能，只能從熟識的商人那裡學得，若想身懷此計，比起與主君的信賴度，和商人的交情更重要。也就是說持續向同一商人購買是非常有利的。

向南蠻商人購買的時候，價格與鐵砲製造屋相同，甚至更低。（最便宜十座鐵砲只需十貫錢）和向商人購買有同樣的優點是不花日數，可以以十座的單位購買，且經過交涉，還能殺價，但是，要和南蠻商人做生意，必須要有牧師的介紹書，因此，不得不參予教會的活動，如果交易成功的話可由此購得五百~一千座的鐵砲。

向地下商人購買的時候，若不熟識，亦即，若不經過兩次的交涉，可能買到假貨，如果異常便宜的價格，便可能是假貨。但，和鐵砲製造廠一樣的價格（大約十座十五貫錢左右）應該不會買到假貨。然而，地下商人只能供應三百座的鐵砲，即使只有這些，也足夠最低標準，好好把握吧！就這樣的，購入鐵砲的對象，多多少少都有其優點和缺點，根據狀況來和他們交易吧！

主命 新田開發

在六十天內，以一千貫的金錢提高指定王城之米穀收穫量的命令。費用通常需花費到一千貫左右，唯一的問題只是成果如何罷了。

以耗時一天的開發行動來說，若沒有先訂立灌溉計畫的話是無法期待能得到多大成果的。灌溉計畫是要儘快將4×4大小的散亂拼圖回復到它原來的樣子。若能儘快找出正確的排列順序的話，便能在短時間內得到很好的成果了。如果你不擅長於拼圖的話，那麼就讓內政力高的武將和你共同執行，並將灌溉計畫委託給他較好。

計畫完成後就可著手開發了。對於那些勞動者，你必須適時的給予獎勵、勸導或威迫等，以便鼓舞他們，並能促使他們縮短開發期間。如果失敗的話就完全得不到效果了。前線指揮雖然可以縮短開發期間，但在指揮的期間中卻會動彈不得。一旦發生事件後，雖然可以中止前線指揮，但如此一來，就得不到縮短期限的效果了。

當所開發的城池已經接近上限時，這時不論你如何努力，城內的米穀收穫量也不會超過上限，因此成果便會降低了。不過，為了要能開發至上限，也必須依不同的場合給予適當的獎勵。

新田開發在主君命令中雖然重要，但被命令的可能性可以說是不多的。雖然在初期設定中，內政力高的話便容易獲得被評定的機會，但若自願被私下召見的話，也是可以很容易得這個機會的。一旦米穀的收穫量達到上限後，因為在短時間之內收穫量不會下降，當開發完了後，應該就不會再次收到主君命令了吧！

不過，若是在合戰中得到新的城池，或是因築城的關係而使城池的米穀收穫量上限增高的話，就有可能再次接到主君命令了。

◉信長的評價

成果	信賴度UP
3萬石未滿	10
4萬石以下	290~320
6萬石以下	450~480
7萬石以上	褒美＋510~



所謂灌溉計畫，竟然就是向拼圖挑戰啊！

主命

改修

在六十日內以一千貫的金錢提高指定王城防禦力的命令。和新田開發時的情況一樣，若職位不是在侍大將以上的話，就很難受到評定，內政力低的話也很難得到較高的成果。和新田開發不同是修改可以在多短的時間之內完成已成為一大問題。此外，若沒有築城技能的話，是無法接受修改之命令的。和築城技能有關的只有「修改」和「築城」而已，若這項技能極佳的話，便能積極的接受命令了。但是當技能等級低的時候，由於具有高築城技能的武將數目較多，可以不必要勉強接受命令。在成為城主並能自己執行修改築城的工作之前，即使完全不管主君命令也是沒問題的。

和新田開發時一樣，可以依給予勞動者不同的鼓舞來提高成果及縮短修改期間。但是因為最具效果的「報獎」一項，是得自掏腰包支付的，因此必須要有很多錢才行。勸導或脅迫雖然也可以達到鼓舞的作用，但是和獎勵金比起來，效果可就差多了。只是，給予獎勵金也未必就能成功，這一點需要注意一下。實行前線指揮的話，必可收到效果，期間也就可以縮短了。最理想的做法應該是成功的鼓舞勞動者再加上實行前線指揮吧！

一個城池的防禦力會影響到攻城戰。因此在前線的城池必須要趕快提高其防禦力。比如說，一座城池雖然沒有武將，但若能支撐一段較長時間的話，就可以等到援軍抵達給予幫助了。

此外，若將防禦力提昇至最大值時，就可以進行築城了。這雖然和修改有所分別，但和築城能力是頗有關連的。

◉信長的評價

成果	信賴度UP
30日以上	10
15日以上	360~500
10日以上	660~700
10日未滿	褒美＋710~



大方一點讓修改工程儘早結束吧！

主命

強勢外交

在六十日內到所指定的諸侯麾下進行交涉的命令。這項命令只有對支配力低的諸侯才有效，如果說外交力以及弁舌不是很好的話，那可能就不太有把握能成功了吧！在遊戲初期有許多支配力高的諸侯，因此要出現此項主君命令的機會很小。但是在經過幾次交戰後，敵方的支配力漸漸消失，這時便會出現這項主君命令了。只不過這項命令只會對侍大將以上的人下達。

要求寺院為你書寫美言信件做為勸服敵人的材料較好。若有了這個東西的話，能夠勸服敵人的可能性便提高了。此外若和寺院僧侶的關係較為親密的話便可得到效果較好的美言信。

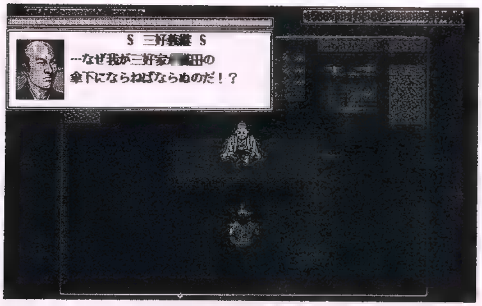
此外若對方的諸侯在居城中的話，便可以和他碰面了。為了要進入城中以便進行外交，必須要毫不考慮的突破守衛的看守才行。在和諸侯碰面之前，若能和敵人麾下的武將碰面並讓他為你美言幾句的話，就可以更輕易的勸服敵人了。

如果勸服成功的話，對方的諸侯便會進貢或屈服，不過其中也有一種怎麼樣都不肯屈服的諸侯存在。如果是與你個性不合的諸侯的話，大概就不可能了吧！

會得到這項命令的機會並不太大，而且即使下達了指令，成功的可能性也很低，所以還是先進行別項工作比較安全。不過，如果你想熟練一下這項指令的話，也不妨挑戰看看吧！若能順利的將敵人納入麾下的話，除了有特別的褒獎還可以讓氣氛更熱烈喔！

◉信長的評價

成果	信賴度UP
對方諸侯進貢	800
敵方諸侯屈服	1000



在緊迫的氣氛中進行強勢外交。

主命 外交貢物

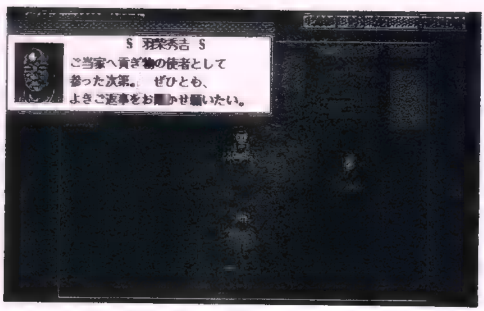
在六十天內將三千貫金錢送達指定諸侯處的命令。這個命令主要是針對不想橫生枝節的諸侯來執行的，可以說是一項可望能在可能範圍內成功的命令。只是這項命令出現的機會不多，較可能出現於身份地位高的使者身上，因此開始時是不會碰到這項命令的。當身份地位不太高的時候，爲了保持周圍的詳和，常常連碰到一次這項命令的機會也沒有，便結束遊戲了。

爲了要能平安達成任務必須具備高超的外交能力及良好的弁舌。此外爲了提高被接受的可能性，若能拿到寺廟高僧們所寫的美言信就太好了。另外，若對方的敵對心很強的話，成功的機會可能不太大，因此，對那些很難纏的大諸侯們，還是放棄較保險。反過來說，如果是那些敵意不太強的諸侯們，即使沒有信件等物品，接受的可能性也會很高的，這時便能安全且簡單的執行命令了。不過即使是接受了你所贈送物品的諸侯，也未必就沒有敵意喔！其中也有很多諸侯是在收了東西後不久，便發動戰爭的，因此即使是交涉成功也不可大意。

雖然指定日期六十天是個很長的期限，不過還是早點搞定吧！所要進貢物品的諸侯通常都在鄰近的地方而已，因此移動距離很短，只消數日便可完成了。即使在途中繞了點路，也應該可以趕上下一次評定的期限。當這項命令出現，到下一次評定的這段期間，其他的諸侯很有可能會前來攻打，因此還是儘早回來較好。不然的話可能就無法在合戰中出戰囉！

◉信長的評價

成果	信賴度UP
命令達成	600



今天的敵人是明天的朋友。暫且先交個朋友吧！

主命

朝廷工作

在六十天內讓朝廷授予官位在朝廷工作的命令。也就是在京城中和朝臣談判，服務於朝廷。不過，朝廷只會見懂禮法的武將，這一點要注意。要和其談判的朝臣有菊亭晴季、山科言繼、近衛前久三人。另外，可向朝廷奏請官位的等級是有界限的，按照菊亭、山科、近衛這樣的順序較好。若不賄賂這些朝臣的話，他們是不會聽你的要求的，要想入朝廷的話，得要有所準備，有時他們會要求一些新鮮的禮物。儘管如此，一旦成功的話便可爲晉見帝王作準備了。

菊亭晴季非常喜愛南蠻的物品，與其送錢給他，倒不如送些南蠻物品還來得有效些。不過購買南蠻物品是要自掏腰包的，因此你必須覺悟到，可能會花上一筆錢喔！

山科言繼毫不掩飾他就是喜歡錢。因此只要送錢給他的話，很快就可以爲晉見帝王做準備了。

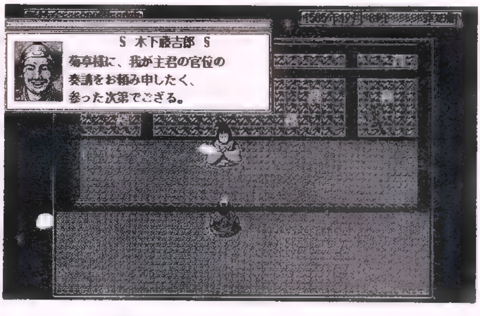
近衛前久是個喜歡和歌的朝臣，當然若不會吟詠和歌的話，他是不會把你當成同伴的。和歌的選擇方式是禮法技能高的話，選擇的歌數便減少，而答對機率則會提高。

有時即使能晉見帝王卻未必會給你一官半職，頂多只能增加對朝廷的貢獻度而已。不過，儘管達成命令得到了官位，信賴度也不會有多大的差別，因此不必太在意。

能否得到官職須由支配力來決定，支配力若不足的話，不論多麼努力也是無法得到官位的，因此若不擴大支配領域的話，便不會出現這項命令，你便永遠只是個身分地位高、懂禮法的武將罷了。

◉信長的評價

成果	信賴度UP
官位未提昇	800
官位提昇	1000



要得到官位的話必須要好好佈署一下才行。

主命 收集情報

在六十天內收集所指定大名資料的命令。在各種情報中，最重要的是各大名所支配之城池的狀態，必須要知道所有項目的數值。

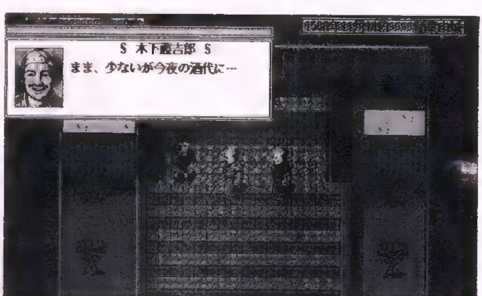
要得到情報的方法有二種，一是由自己親自出馬到該大名的領地上去調查，另一個便是在城中收集情報。若本身或同行者的能力很高的話，由自己調查會比較省錢，但是要花時間而且也比較危險。在城中收集情報的話雖然較不用花時間，但可就非得花一筆錢不可了。不論那一種方法都各有優缺點。為了要得到正確情報，向城中的情報通打聽是比較好的。當然，若兩方向同時進行的話，可以得到較完整的情報。

自行調查的話，首先畏潛入城內。採用自己所具有的技能來突破守衛的看守，成功的可能性會比較高。此外，若體力上遭受損害的話，失敗的可能性會提高，因此要儘量在回覆體力後再去進行所要做的計謀。成功的話就可進入到裡面，若失敗的話，就會受到守衛的攻擊，這樣就無法順利靠近城內了。若能順利地和城內的武將會面的話，便能採得諸侯的方針了。在京城的酒館中也可以從客人或麾下的武將那裡得到情報，希望能多加利用。

在城裡收集情報時可從忍者屋、教會及寺院中得到城池的情報。雖然每個人都會向你要求金錢，但若和教會中的牧師慢慢親近後，他便會無條件告訴你。基本上先到奈良的忍者屋探情報後，再去拜訪京都的寺院及教會的話，便差不多可以完成命令了。

◉信長的評價（城數為5的時候）

成果	信賴度UP
不明	10
不完全	200~300
完整	350~



潛入敵人的城內。城門處有士兵在看守著。

主命

調略

在六十天內將指定大名麾下的武將調略過來的命令。由於這是評定之初大名所決定的方針之一，因此若不是像信長那樣能找到自己方針的人的話，是很難會接到這項命令的。

所調略的敵人最好是身分高的，若能調略部將級以上人物的話，不僅可以大大削弱敵方戰力，同時也可以提高信賴度。

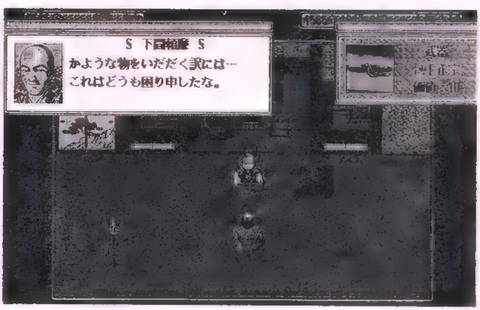
為了要進行調略，當然必須得和對方碰面囉！雖然可以在城裡的酒館等地方找到他們，但對方大名的部下會不問原因的便對你發動攻擊，因此是不可能在酒館裡認識他們的。所以你必須要潛入對方城中。潛入的方法有很多種，如果你有錢的話「賄賂」是比較安全的方法。只要給20貫錢通常都可以放你通行的。在調略前必先會面，贈給對方一瓶酒，讓他先熟識你的長相。

那麼就開始進行調略了，最有效的方法是贈送對方所喜歡的物品給他。雖然諸侯的親戚中有些人根本就不理你，不過通常你若送給他有價值且為對方喜愛的禮物的話，他們會接受的機會也是很高的。一旦他接受的話，調略可能就可以成功了吧！有些人喜歡武器，雖然也想送他價值5～8的東西，但問題是貨色及所帶的錢有限哪！如果讓像竹中半兵衛或黑田官兵衛那樣具有外交能力、魅力及良好辯舌的人同行的話，就能配合對手的性格加以勸服，你就能節省一些花費了。

此外，若調略城主成功的話，城池便會成為自己的領地，眞是一舉兩得。

◉信長的評價

成果	信賴度UP
調略部將以上者	800
其他	500



別選擇手段了。每一種都要些手腕的。

主命　訓練

讓兩名武將去訓練在大名居城內的士兵之命令。一旦接到這項命令後隔日便得開始進行野戰的訓練了。以家中武門派的武將爲對手進行各種操練，並在沒有組頭的帶領下進行作戰。一直到日落爲止才停止野戰，勝利的一方可以得到較多的信賴度。

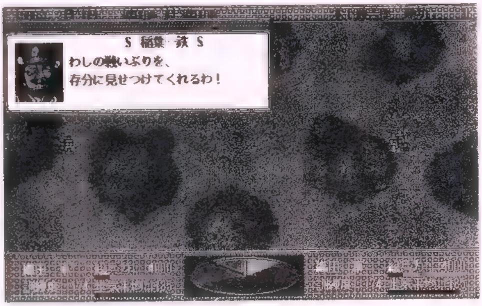
這項命令必須由大名指派武將，因此是否要接受命令須視情況而定。若沒有具備大將身分的話是無法接受這項命令的，通常身分高的人會被優先授予指令。因此若身份變高的話，就可以無視於其他項命令了。由於合戰完了補充士兵後訓練度或士氣都會下降，因此若是以內政爲方針的大名的話得到此項命令的機會便很高了。

在條件幾乎相同而只有武將能力不同的情況下，若對方擅長於作戰的話，這時可就免不了要有一番苦戰了。關於野戰的計謀並不多，在戰鬥模式中少可以有利於戰事的展開，這是分出勝負的關鍵。勝利的話，當然可以得到很高的信賴度，不過不管勝敗都是可以得到信賴度的，因此實在沒有強出頭的必要。失敗時所得到信賴度雖然相當低，不過可以增加的訓練度、士氣則會依戰事而有所不同。

若遊戲較沈重的話，不要接受這項命令比較有利，尤其是不擅於戰鬥的人，更沒有必要勉強接受。可先讓其他武將進行訓練提昇兵士的能力。在訓練期間購入鐵砲、軍馬等爲以後的合戰作準備也有利於往後的行動。快搶得先機，開始動作吧！

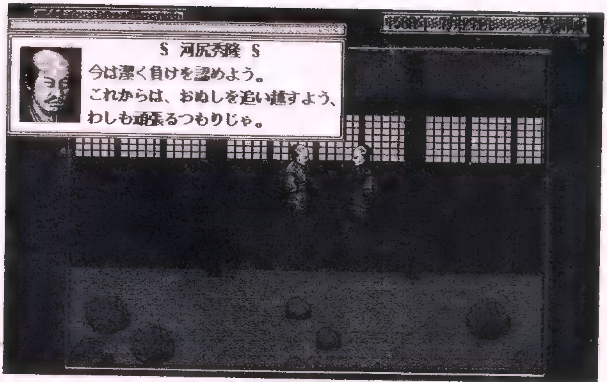
◉信長的評價（目標）

成果	信賴度UP
在時間內勝利	760~1000
在時間內失敗	140~200
時間用盡仍占優勢	380~500
時間用盡卻處於劣勢	80~120



除了訓練還是訓練。邁向勝利之路還很遙遠呢。

輕鬆打倒敵人的技巧



如信長對己的信賴度增加的話，相同的身分也會提升。敵人的狀況也是如此，別讓他們超前了，加油！

為了和其他武將互相比賽必須要積極的加以部署。如果其他武將參加了「出售兵糧」、「軍馬購入」、「鐵砲購入」競賽時，自己也報名參賽的話，互相比賽的機率便增高了。

和得到相同命令的武將互相競賽時，若勝利的話，便可得到較多的信賴度。雖然增加200點信賴度，感覺起來好像很少，但因為在「出售兵糧」中所得到的信賴度基本上是很低的，如果沒有這項額外點數的話是無法很快的成功的。如果成功的話，為了能較容易獲得「軍馬購入」或「鐵砲購入」的命令，在和可能範圍的敵人互相比賽時非得獲勝不可。在此就來告訴你們比賽致勝的祕訣吧！

一、等到最後再開始查看評定

得到命令後，等到最後才開始查看評定，馬上離開那個地方便可以比敵人早一步奪得先機。由於對方也會去查看行情，因此在行情最佳的地方碰頭的可能性是很高的。如果等到評定最後才緩慢行動的話，常常會讓敵人先到達，這時你就無法進行買賣了。反過來說，如果在評定進行當中就先偷跑的話，敵人便會在我們結束買賣後才好不容易地抵達，這時敵人就不得不在行情極差的狀況下進行買賣了。

二、好好的收集情報

好好的取得情報是很重要的一件事。如果具有算用能力的話便可了解稻米行情及馬匹行情的正

確情報，即使沒有這項技能也可以從商人那裡取得情報。向商人請教和兵糧有關的行情時，他會向你索取5貫的錢。至於軍馬的行情，可向酒館的一般客人打聽，如果要在馬廄進行買賣的話，就須知道該城市馬的行情。由於軍馬的行情是一定的，只要曾經知道行情，便可在以後的買賣中不斷利用。此外，旅店中的客人也會向你請教那裡有便宜的馬可買。

三、儘量在同樣的地方做買賣

兵糧中由於米的價格會常有變動，因此較難在同一個地方做買賣，但是「鐵砲購入」的話，買賣的地點只有一、二個，價格既不便宜也不合理。若慢慢和他們熟了的話，他們便會拒絕對方而將特別的商品留下來賣給你。在可能的範圍內，儘量多利用鍛冶屋及商人。

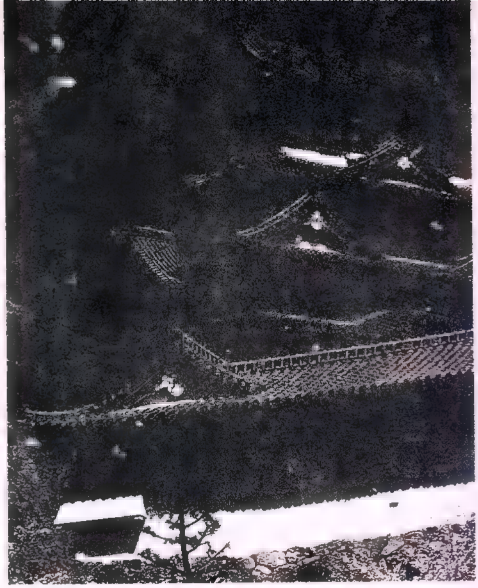
不過，鍛冶屋有時也會依外交狀況的不同而拒絕交付商品給你喔！

四、在期限內努力工作吧！

要和敵人競爭的不是期限而是買賣的量。因此，若附近的買賣已經結束且效率不錯的話，不論多遠的地方都可去進行買賣。雖然乘船會多花些錢，但這可以讓你早一點向較遠的地方移動，還是請多多利用吧！除了兵糧的買賣外，在期限內拼命努力工作的話，絕對可以獲勝的。

五、利用地下商人吧

在城市中有許多小販打扮的人物出現。只有他地下商人會在交談後積極的和主角做買賣，不過在所成交的東西中有九成是贋品，損失不可謂不大。但是他在欺騙你二次後，第三次便會誠實的以較好的價錢和你做買賣。他不僅不會騙你，你也可以用比一般買賣中還便宜得多的價錢買到東西。有時他只和你做一次買賣後便消失，但當你往別的城市移動時，他又會再出現。



◉對方武將命令達成的目標

	賣米	軍馬	鐵砲
柴田勝家	—	750	500
明智光秀	—	650	700
丹羽長秀	—	550	450
瀧川一益	—	650	650
前田利家	1850	550	450

※未和主角碰頭時的目標。

提昇技巧之要領

為了明日而特訓！



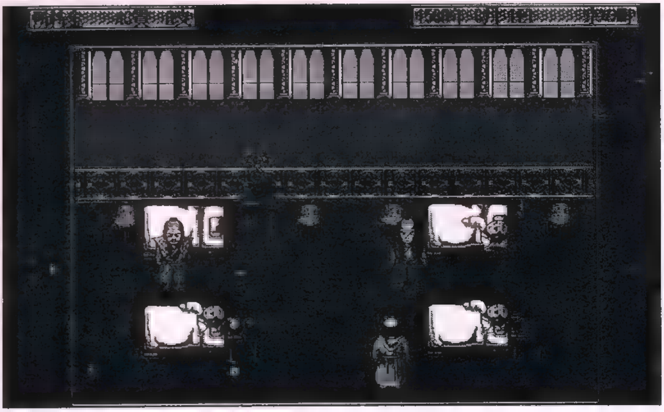
為了出人頭地則需提高信賴度。而為了獲取更多的信賴，則需常常達成比目標值更高的主命，因此，高能力值及技能是必要的。到底是出人頭地優先呢？或技巧提昇為先呢？或許有點難！但可分類為既可完成主命且不斷上昇之短期技能及需花費時日而不休息之長期技能兩種。

有用的技能需牢牢熟記

短期習得技能，習得則不需花費日數，為利用達成主命之等待時間而學會之可能技巧。技能上有騎馬、槍砲、劍術、算用、茶道、及辯舌、軍學、築城。騎馬及鐵砲為隨意抽樣，辯舌、軍學、築城短時間內亦需花費十日故並非短期的。總之，皆以短期方式處理。

騎馬及鐵砲，因皆可運用馬房、槍砲鍛冶而習得，不需花費數日。何時可習得雖不特定，但只要稍加勤練，亦能充分地學會，既可賺取金錢亦能習得非常難得的技能。

劍術，只要於劍道場打贏劍客，大概花一日即能習得。但劍道場於全國共有三處，習得劍術1為奈良的柳生石舟齋、習得劍術2為八代的丸目藏人、習得劍術3為需擊倒鹿島之上泉伊勢守。因此，和劍客之勝負方面，因體力會稍降低而形成很大的不利點，務請注意。雖在奈良及鹿島附近的城鎮（京及足利）設有醫院，但因八代周圍尚未開業，請攜藥前往。還有，萬一對於動作不具自信時，或草草結束時，可馬上再



於教會從事奉仕活動。雖不定期但有助魅力及外交。也一起聽聽在寺廟講道之事。亦會提昇統率力及內政呢！

度挑戰！事先向醫院購買十二分藥吧。

算用為花費一日即能學會之技能，除了商人需親自地傳授之外，因等級上昇時需花費用，想要出人頭地若無豐厚的財力將相當困難。算用技能1需花算盤費40貫、算用技能2需花大福帳費300貫、算用技能3需花祕傳書費四千八百貫。至中盤為止最少學至算用技能2，而被城主任命能自由地使用資金時再讓算用值達到更極限吧！

為了習得茶道，需具有侍大將以上之身分。再者，習得茶道技能1則需價值1以上之茶器、習得茶道技能2則需價值6以上之茶器、習得茶道技能3則需價值13以上之茶器。若使用這些茶器而拜師學習的話應可具有茶道技能，使用不限於一回。即使花二、三回來學習壓低，只要備有茶器即能輕易地習得。由於千宗易會將茶器所購得價格壓低，故只要有錢即可輕鬆習得之技能。還有，茶道技能為0則價值4、茶道技能1則價值12、茶道技能2則會賣給我們價值15之茶器。

辯舌、軍學、築城，各可藉由家中武將來授與。但是，授與並非免費，手製名產為必需品。即使是和己熟秋的武將亦相同。什麼樣的手製名產較佳呢？依武將的喜好將有不同。

概估計為技能4需價值4以上、技能2需價值7以上、技能3需價值10以上吧！當然若為較親近的武將或有對方較喜歡之物品的話，即使價值稍低亦能為我們傳授。技能1需花三天、技能2需花五天、技能3需花十天，於途中進行評定時，評定完後再進行較佳。還有，這些技能若為城主所轄之武將們的話，亦能傳授於我們。秀吉時若能接受皆具有3能力之半兵衛教導的話，將平白的就可成為所有技能均為3之強力城主。

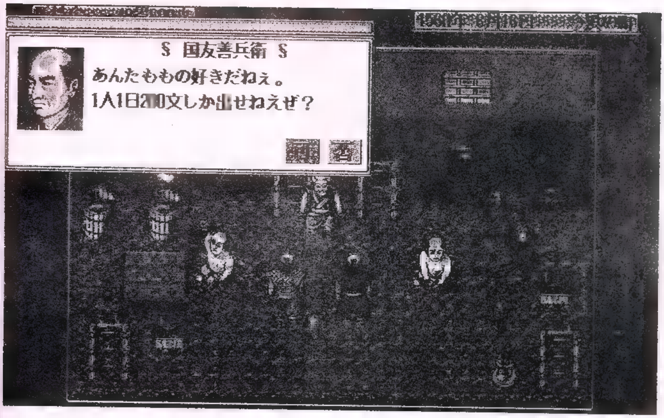
重要技能需紮實地學習

長期習得技能，其技能習得需費相當日數。基本上為禮法及亂波，在出人頭地成為城主前若想習得此類技能，想來先向大名請假較好吧。

至休假為止務必學會禮法之原因，此為成為城主之必要條件之故。即使有再高的能力、再高的身分，若不習得這項技能的話，即使身為城主亦無法自在地發揮才能。

禮法技能一項之習得需一個月。此技能具有習得條件，禮法技能1習得需能力值合計330（平均66）以上、禮法技能2習得需能力值合計380（平均76）以上、禮法技能3習得需能力值合計420（平均84）以上。

亂波為需親近忍者之首領，請他傳授之技能。若能多次詢問大名情報的話，藉此當中亦可接受到些技術。但修行日數為隨意之故，所以需費多少時間則預測不出。估計上，習得亂波技能1約15日以上、習得亂波技能2約30日以上、習得亂波技能3約61日以上，非有所覺悟不可。還有，若不能在學習技能前回復體力的話，於途中體力耗盡而中斷之可能性亦會產生。



於鍛冶屋內工作處。在此工作的話則可學會槍砲技能喔！但是，技能習得頗費時間，故持續進行相當重要。

◉能力・技能之習得方法

	秀吉	屬下武將
統率力	聽高僧講道	給與兵書及高價之武器
武力	於劍術道場學藝	給與武器作爲褒獎
內政力	聽高僧講道	給與書物作爲褒獎
外交力	於教會進行奉獻活動	給與南蠻物及財寶作爲獎勵
魅力	於教會進行奉獻活動	給與美術品及茶器作爲褒獎
辯舌	向精於辯術之我方武將拜師學	進行武者修行
算用	向大商人拜師學習	進行武者修行
築城	向精於築城之我方武將拜師學習	進行武者修行
禮法	向高僧學習	進行武者修行
茶道	向千宗易學習	進行武者修行
劍術	於劍術道場提昇劍技	進行武者修行
軍學	向精於軍學之我方武將學習	進行武者修行
騎馬	於馬屋（房）工作學習	進行武者修行
槍砲	鍛冶房工作學習	進行武者修行
亂波	向百地丹波或風魔小太郎學習	進行武者修行

爲了提昇能力值

武將所具備五種能力之上昇基本上，於寺院及教會、劍術道場舉行。

於寺院內聽佛法，則可提昇統率力及內政；於教會從事奉獻活動，則亦可提昇外交力及魅力。但是，並非爲絕對的保證，伴隨著能力提高，卻有上昇準確率漸低之傾向。

信長所轄的武將，能力值之上昇主要於京實行。此處設有寺院及教會兩處便於修行。讓其聽佛法、從事奉獻活動，每次實行時體力會減少稍有點美中不足，但教會鄰近設有醫院，所以大可放心。還有，其鄰近的奈良亦有劍術道場，於該處亦能提高武力。於寺院中可同時學習，於劍術道場中則馬上就見勝負，獲勝的話能力則上昇。於教會中讓些機會給對方，多少會更加親密。

屬下武將活用技術

運用同伴間之才能

若成爲物頭以上的話，即可得所轄武將。因他們爲直屬部下之故，俸祿皆以其本身的知行來分發。所以，不能擁有太多的屬下武將，即使是侍大將也頂多以4、5人爲限。

但是，此屬下武將，在合戰時爲組頭，在內政方面爲同行者可以幫助我們完成主命。還有，爲了城主的寶座，需令他們成爲你的忠實親信，儘可能延攬有能力的人材。再者，爲了有效地活用他們，給予您幾個建議吧！



一起提昇能力吧！

於提昇能力值、獲得技能處，因和同行者一起特訓之故，可同樣地提昇能力。因所轄武將各有不同的個性，所以需個別考慮其伸展能力如何，期使讓其成長。

當然，栽培突出且文武兼備的所轄武將爲一大樂事，但痛感所轄武將之重要性或許爲合戰時吧！因此，最優先的爲統率力及武力。例如於寺院聽佛法時，亦爲同行者之統率力（內政力）提昇之機。於劍術道場內，爲了提昇武力則強制一起修行！但是，若主人翁能力提昇失敗時，同行者亦不提昇。

有關技能方面，並非如此容易地習得的。此當中，務必讓屬下所習

◎初期屬下武將候補

●前野長康●



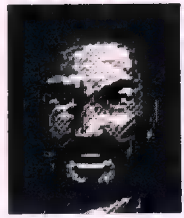
於清洲酒館意氣相投結交的浪人・武力82、亂波2・不輸於大哥小六・

●竹中半兵衛●



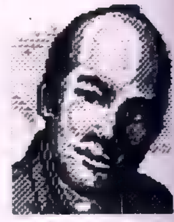
於井之口建有武士住宅，辯舌、築城、軍學三者皆備之超級軍師・病弱為其美中不足所在・

●蜂須賀小六●



武力81、亂波2・於戰場上擔當重任之武士・於清洲有武家住宅，因墨俣築城事件成為屬下・

●木下小一郎●



居於清洲老家・除武力外皆同其兄具有優秀能力・特別為內政力83受人注目・

●山中鹿之介●



尼子家遺臣・因具有和半兵衛相匹敵之能力，常出沒於出雲的酒館附近・

●富田景政●



武力88、具劍術3・武藝之鬼才・不只限於戰場上個人防衛亦相當高・住在敦賀・

●太田資正●



能力不高亦不低為均衡型，具培育成名將的素質・可於江戶之酒館碰到・

●杉谷善住坊●



槍砲3、亂波2之技能引以為傲曾襲擊信長之男子・酒量不佳，於目加田之酒館可成為伙伴・

有關技能方面，並非如此容易地習得的。此當中，務必讓屬下所習得的畢竟還是有關合戰時的兵科技能騎馬及槍砲。此兩種，務必讓初期屬下全部習得。任何一方，若能一起操作的話，所賺得的金錢亦附加多倍。

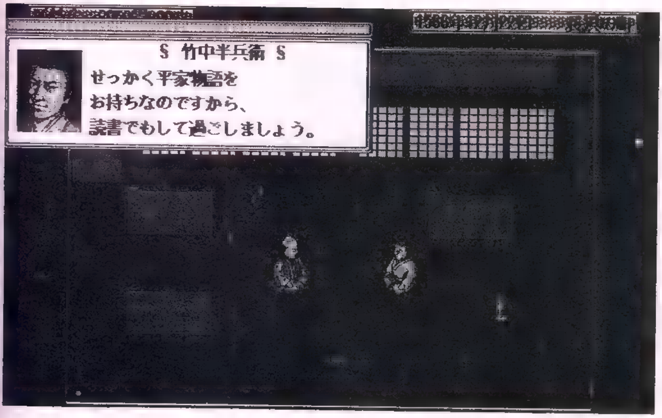
向同行者拜師吧！

如同行者之辯舌、築城、軍學技能高強的話，亦可向其請求傳授技能。若由同行者教授的話，需雙方體力皆具八成以上狀態，且外宿六日以上才可。選擇指令中如有表示師事技能時，亦可請求同行者傳授。有時依技能標準，需長期間外宿不可之情形亦會出現。還有，亦未必可習得。此習得方法，雖較由我方武將所傳授更費日數，但極易學成。

假如，主人翁為城主的話，城指令中有師事指令。此為由屬下武將來傳授給自己辯舌、築城、軍學技能，相較於旅店內更可確

實地習得。到習得爲止，技能1需3日、技能2需5日、技能3則需花10日。

長期外宿時有學習大刀技藝增進武力、讀書以增進內政及統率力、藝術鑑賞以增加魅力、珠寶鑑賞以增加外交力等種種可能性。但是，若無對應之道具的話，則無法實行。



於旅店長期停泊的話可使用道具和同行者一起修行。[redacted]需花費[redacted]日，但相當便宜。

運用同行者之個性

若伴隨具有能力的部下同行的話，會發生取代主人翁行動之爭。

例如，捲入個人戰鬥時，如有同行者的話可令其爲自己而戰。雖不能控制住同行者，但同行者任何時刻均會加入戰鬥，故會形成2對1之有利戰。若有劍術高之武將，其一人即可輕易地擊退山賊。

此外，於新田開發時，若有內政力高之武將同行的話，亦可讓其訂定灌溉計畫。因此，自己需解除之難題亦逐漸消失，將非常地輕鬆。若爲完全交給同行者之情況下，則依內政力高低來決定著手順序，但若爲自己決定的情況則與內政力無關，將按自己排列之順序來決定。因此，若有內政力高之武將同行的話，就不需費手續且效率佳■

即使於交易上，同行者具有算用技能的話，此效果亦會累積。所以，在主人翁及同行者之算用技能皆爲3之情況下，會提示極便宜之價格。還有，因殺價時將會各有二次機會之故，所以在購入道具時相當輕鬆。特別在和南蠻商人交易上，大多會給予兩次之提示（便宜或貴）故相當有幫助。

◉浪人武將一覽

姓名	登場年	所在地
堀尾吉晴	1561	井之口
太田康資	1561	江戶
隈部親永	1561	八代
赤星統家	1561	八代
北鄉時久	1561	飫肥
東條關兵衛	1563	浦戶
眞壁氏幹	1565	鹿島
瀧川雄利	1565	津
仙石秀久	1567	井之口
吉田織部	1570	石山
稻留祐直	1570	龜岡
小堀政次	1570	今濱
可兒才藏	1571	井之口
蜂須賀家政	1574	清洲
增田長盛	1575	今濱
御宿勘兵衛	1575	小田原
長束正家	1576	今濱
藤堂高虎	1576	今濱
石田三成	1578	今濱
小西行長	1578	長船
大谷吉繼	1579	今濱
大久保長安	1580	甲府
薄田兼相	1585	石山

※登場年為更早出現之例。

以個人能力掌握勝利

所轄武將於合戰時將爲組頭而出陣。因此，若其具有高度軍學及亂波、築城技能的話，運用他們能實行多彩多姿的計略。再者，如對方行使計略時，識破之可能性亦高。還有，其若具有高度戰鬥力的話，於戰鬥時所給與對方的損害可能會增加。

若爲城主的話，因需從其當中選出備頭之故，對其能力所依存的比重，將逐漸升高。因此爲了獲得勝利、奪得動功一位必需事先提高其合戰能力。

注意體力及經費喔！

因同行者伴隨之故，需注意現有多少負擔。其一，爲提昇能力值於寺院及教會活動時，同行者方面體力達至底限的例子相當多。特別因智力型的武將體力最大值偏低之故，必需頻繁地休息。此種亦可說是因遍經了所有活動而體力減少之故。

其次，須花些額外的費用。旅店如爲大房間房資雖不變，但船資及酒資、治療費等就需付兩人份了。此爲初期時些許的負擔。

但是若過度依賴特定的部下的話，因信賴度增加故必需提高其身份。所轄的身份提高時，會使自己的知行減少，由於無法分派知行一半以上給所轄武將，或許會有無暇掌握住新具遠見且優秀之武將的危險。欲逃開此情形，會產生信賴度高身份低下般失去平衡的狀態。但，若不避開則忍耐且將其當成自己的作戰吧。成爲城主時，與信賴度無關可決定所轄武將身份的機會有一次之故，於此次大刀闊斧地，將其組成忠誠無比之譜代家臣團吧。

第三節　合戰致勝之道

合戰計有攻城戰及野戰。欲稱霸天下，兩者能力皆須強不可。爲了於這些戰役中獲勝須採取何種戰法較佳呢？於本章中，將告訴您如何致勝的兵法。

合戰致勝之基礎知識

於戰役中提昇成果

「太閤立志傳Ⅱ」合戰主要爲攻城戰。雖也有被對方圍攻時，進行拯救該城之野戰，但以徹底地奪取對方之支配力爲目的之攻城戰爲基本。

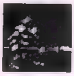
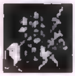
即使不實際參戰，只以主命亦能提高信賴度。但是，當身份愈高，身爲城主後攻陷敵城則爲主命。此時如不擅長作戰則無法提昇成果將會變得相當辛苦。於是，在此需傳授您（玩家）一些專門作戰的方法。

務請理解作戰能力

合戰時重要的能力爲統率力及武力。統率力會影響士兵士氣之增減，在攻擊對方時，將受到更多的損害。若想於合戰時活躍的話，希望兩方皆可達80以上。但是，單是藉由能力值是不能全部取決的，若要以技能面來補救的話，或許沒什麼必要吧！但統率力亦影響計略之成功率，提昇的話亦有所得。對合戰有影響的技能爲軍學、亂波、築城、騎馬、槍砲五種。此當中，騎馬及槍砲上若能駕禦騎馬隊及步槍隊時則有助益。軍學、亂波、築城會影響計略之技能。藉由此三種技能之等級來決定使用計略。

軍學技能1爲伏兵、挑撥，2爲僞兵、落石，3爲虛報、足止（禁足）。亂波技能則1爲火計、2爲開門。築城技能則1爲修繕、3爲埋立。這些計略，若有關的技能愈高的話，則成功的可能性愈高，若對方

◉部隊一覽

	移動力	攻擊力	突擊	槍砲
輕騎 	△	△	○	×
騎馬 	○	○	○	×
槍砲 	△	○	×	○

武將具有同樣技能時，識破之可能性亦高。多數計略只對攻城戰有利，因戰爭大部分爲攻城戰之故即使提高亦不受損。還有，若提高此技能的話，即使身份低、參加合戰之可能性亦高。

合戰準備須細心

在身份尚低情況下，即使參戰亦只能成爲信長所轄之組頭，毫無自己所能準備的事情。最多也只能奉一般主命而大量購入槍砲及軍馬，而後在參加合戰時，令自己較易成爲步槍隊或騎馬隊。不過若軍學、亂波等技能高的話，就能令自己運用於大名著手計畫謀略時。

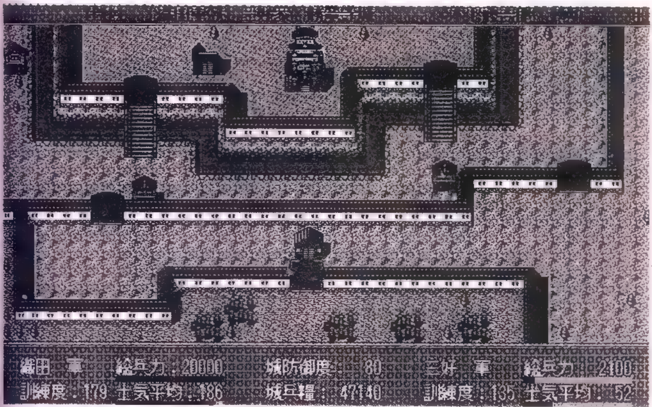
若爲備大將於出陣前可變更編成。但只能變更己方軍備，不能變更備大將。兵士數，也無法增加最初所分配的人數，但可減少。還有兵士數以第一組之組頭，即備大將擁有全體之一半，第二至第五之組頭則以餘數來分配。

己方軍備之組頭，儘可能讓擁有自己所沒有不專門技能的武將參加。例如即使自己不會軍學，但身爲組頭具有軍學者存在的話，可利用其技能著手佈置計略。還有，爲方便輕易地識破對方的計略，最低限度也要令一具有軍學或亂波能力的人配置於己下。

假如，槍砲及軍馬有餘的話，亦可變更兵科。武將若具有騎馬及步槍技能的話，起初即可成爲足輕以外的兵科。

特別是備大將之兵科很重要，需事先提昇騎馬或槍砲之技能！此外，雖也可用因士兵分配變更而多餘出之軍馬及鐵砲來變更其他組之兵科，但如果兵數太少的話，就沒什麼意思了。故削減士兵以一成爲極限。

若爲城主的話，即成爲統率軍團之總大將，此時可實行備大將之變更及備數變更。當兵士數少時，可削減備數，增加一軍備可能分配之兵士



主要戰役為進行攻城戰。攻佔本城一方獲勝。於途中可搶奪劍庫及糧食喔！計略亦為要點所在。

數。兵士要分散或集中於一點則爲玩家的自由。當對方士氣高昂時，以少人數之備去作戰效率較佳，若敵方士氣低落時，則備數多的話較佳。大量地保有槍砲時，雖然增加備數較佳，但若和敵鄰接則無成果的情況多。

熟知兵科特性

兵科計有只以兵士組成之足輕隊，兵士十軍馬組成之騎馬隊，兵士十步槍組成之槍砲隊三種。

以足輕兵隊爲最基礎部隊，兵士們易管理，費用上亦較划算。騎馬隊和足輕兵相比，移動力高且攻擊力亦高。雖於攻城戰中不太能發揮移動力，但於野戰中移動範圍之廣，則技壓群雄。還有，因該部隊攻擊力高，亦可對敵手造成大損害。若由騎馬技能高之武將駕御騎馬隊的話，攻擊力將更高。槍砲隊可進行間接攻擊。此間接攻擊，因不會帶給己方部隊一切損害，爲極重要法寶。缺點則爲下雨時無法使用。但在攻城戰時，如在建築物內即使有雨（雪）亦可使用，且於本城及瞭望樓時射程亦可延伸等爲優點，不過夜間使用效果低，無法射擊鄰接敵人爲缺點所在。但是，因其強下之攻擊力足以彌補此缺點，故儘可能聚集有限的槍砲隊。特別是敵方之兵數、士氣方面均高於己方時，以槍砲一面攻擊、一面讓其敗走之可能爲其魅力所在。還有，即使採直接攻擊亦和足輕兵具有相同程度之破壞力，故視狀況而臨機應變使其活躍一事頗爲重要。

騎馬、槍砲所共有的缺點爲如軍隊遭到破壞損害，這樣軍馬及槍砲將也會減小！若不於再度出陣前補足這些的話，則只能以少量騎馬、槍砲參戰。



此為野戰。較攻城戰作戰方式煩難。自由地操縱所見處部隊，利用地形，較敵方有利地展開戰役吧！

認清兵士狀態

兵士能力包含訓練度及士氣，任何一方高皆有利於戰鬥。但為了提高訓練度，必需藉由評定來實行訓練之主命，成為城主之前訓練度是無法依自己的意思令其提高的。有關士氣方面，因會於戰鬥中變化，即使開始時稍低，因戰況之持繼有利。亦可能提昇至最高值。還有，計略中之鼓舞，對提昇士氣亦有效果，因計略即使無特別技能亦可使用，故當士氣低落時不要勉強的去作戰，先以此計略來提升士氣吧。

士氣較敵方高昂時，即使兵數居劣等，亦可帶給敵方較多損害。士氣為零時，此軍備會敗走，因此需注意以讓敵方士氣變為零來作戰。還有，如撤退此部隊之士氣將低至50。若士氣為50以下時，則會回復至50，總之，此時避開戰鬥較佳。

以兵士的資料而言，除了訓練度、士氣以外，則為疲勞度。疲勞度大時則攻擊力、移動力低。以備資料中兵士臉色之圖案來了解疲勞狀態，有五階段存在。疲勞於實行移動及戰鬥時增加，勉強地越過崖壁時亦會大幅度增加。相反地等待時機，使用計略，此期間兵士可休息則疲勞度減低。軍團全體之疲勞度會在軍團情報中表示，超過80%時則幾乎無作戰能力，請詳加考慮。

勳功一位之方程式

於合戰中獲得信賴度！



於合戰中立下功勞則可得動功值。所謂動功，是以估計方式推算於戰鬥中產生多少功績，於合戰結束時，獲得最大功動值之武將亦可獲得越多的信賴度。實際上，參加備數的順位，和信賴度較有關。即使動功只有五千但如其參加之備數爲其他五個備中之第一位，其所獲得的信賴度會較高。反之即使獲得的動功值達到一萬但卻只有參加了兩個備的話，其信賴度之上昇幅度亦低。

因此漂亮地贏得動功甚爲重要，儘可能地請好好地進行作戰吧！

野戰要點

於野戰中爲獲得動功需擊破對方。此爲野戰之特性。

唯一的方法只有不讓敵方逃脫。若要立下功績的話，應盡可能捕捉敵方之總大將。擊倒總大將除了贏得最高功動外，且敵軍團會敗走合戰亦會結束，故其他武將將無法獲得功動。

或許有點困難。但運用己方攻擊，爲讓敵方備大將潰走而努力吧！

攻城戰要點

此攻城戰則以占領據點，讓計策成功以獲取動功。因此，不必擊倒總大將（佔領本城），只要擊破看守番所之敵軍備部隊兩個的話，則動功



入吧！勳功一位。合戰迅速地擊倒敵方，較對手提昇大戰績吧！亦能獲得信長的信賴吧！

一位是必然的。還有，除了擊倒總大將以外，若能破壞本城的話，亦能結束合戰。

身爲備大將出陣時，須接受總大將的命令而行動。雖說命令大部份皆爲攻擊手邊（附近的）的目標，但採取別的行動亦可。接受命令破壞攻擊目標或迅速將其占領時，勳功則爲通常之二倍。但是，若不是第二備部隊的話，會因受其他軍備干擾，無法完成命令時較多。於此狀況下使用計略，來獲得功動亦可。其中計略有虛報及針對本城之火計，成功的話，功動亦大。若能反覆使用此計策，即使非自己擊倒敵方總大將的亦有立下佳績之可能性。針對本城反覆使用火計的話本城自身將會累積損害，此時即可能將其破壞。如爲防禦度低之城，只要藉此不必和敵手交戰，亦可能獲勝。

若爲第二軍備的話，則盡可能的以最短距離朝向敵總大將進攻。如能不讓後方己軍備部隊出現於自己面前的話，就能單獨和總大將決戰，並有可能獲得大功動。因位於後方之備不可頻繁地使用計略之故，所以無法打倒有限之敵方備來獲得大功動。於移動途中，如有稍爲繞圈子就能成功地完成之命令的話，雖可接受此命令去賺取動功，但請注意，別讓我方備部隊先行到達。

◉備大將勳功一覧

城門	600
番所	800
櫓	900
米倉	1200
本丸	3000
組頭捕獲	1000
組頭戰死	300
敵潰走	5000

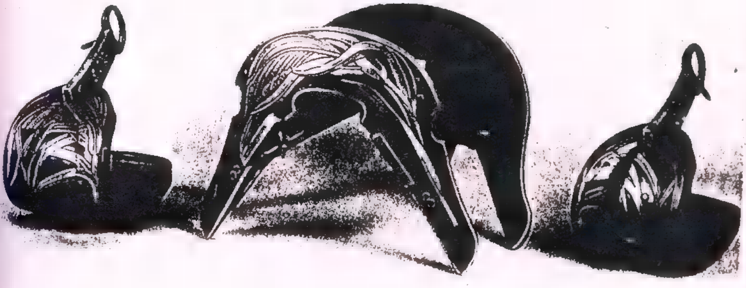
攻擊敵軍可獲得給與損害人數分之點數。此外，以計略獲得勳功時如為組頭之計略成功，此備部隊之備大將可取得其一半之勳功值。

計略看破	300
伏兵	200
擬兵	500
火計	600
開門	800
足止	500
擬兵	500～1000
火計	1200
落石	損害人數×4

攻城戰之基礎

先將攻城之秘訣謹記於心

攻城戰在對戰之中是發生頻率最高的。如果能將攻城戰之戰略精通的話，則功勳隨手可得。如被任命攻打城堡的話，則可輕易的達成國家所給與的命令。另外，不光是攻打而已，對遭到攻擊時之守備亦是相當有所助益的。在此分別以城堡的種類，介紹有關城堡的攻略方法。

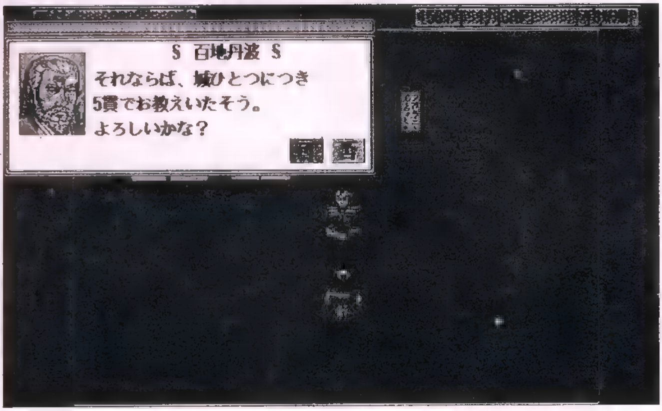


基本攻略模式

在攻城戰中，有一個一定的規則。如果得知此規則，則相當容易的就可擊倒對手，並可將自家的損失降至最低。自軍的損傷愈少，除了可以殘餘兵力再重新攻擊，就是補充士兵，其訓練度和士氣不會因而減弱，此外己方城池遭受攻擊之可能性亦會降低。因此盡可能利用這個基本模式，進行技巧性的城堡攻略。

①在城堡中心之總大將通常是不動的

當然可用謀略將其化被動為主動，但基本上大總將是不會離開中心的，想要直接占領中心的話，就等於要先戰勝總大將一樣。但，話又說回來，如果不要和總大將所準備的鐵砲隊相鄰而居，也就是不超越其限界的話，對方就不會攻擊過來。因為這樣，如果這邊以鐵砲隊做單方面攻擊的話，亦是可行的。如能技巧的使用本方法的話，可讓自軍不會有任何損傷，輕而易舉的將總大將擊倒。



要攻擊之前，首先先做好私下調查。敵人的兵力、訓練度、士氣等為調查重點。特別是士氣。如困士氣成零時，則可獲勝。

②城堡的中心地，やぐら（城堡望樓）的鐵砲射程可延長

城堡的中心和望樓中，如果備有鐵砲的話，可能就非常難纏了。理由是，儘管是雨天亦可進行攻擊，而通常射程祇有二格，卻可延長至三格。因為如此，就必須確認城門附近的望樓中是否備有鐵砲。如果有的話，要接近的最佳時期是夜晚（如果對方的順序較早的話就要白天接近），如果不是這樣的話，則受到鐵砲攻擊的損傷，將會異常重大。

如果與對手相接近的話，就無法使用鐵砲。所以儘量接近鐵砲處較好。但是，這邊如果也是鐵砲隊的話，也就無須接近，直接就可對擊了。當然的，不要忘了，如果下雨的話，恐怕就無法攻擊了。

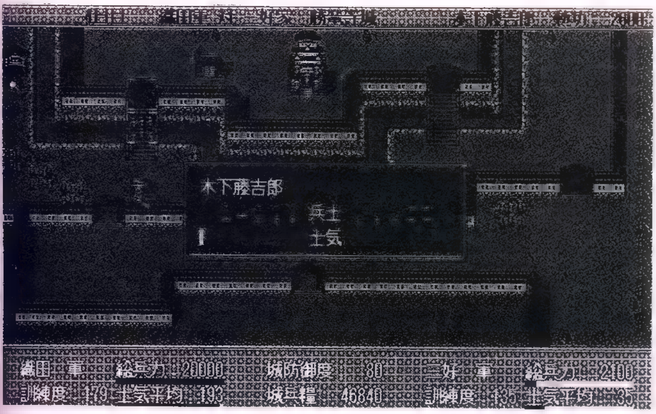
此效果因和己方敵方之別沒有關連，所以城堡的中心處如果有望樓的話，以鐵砲隊鎮守的話，從那個望樓對城堡中心的攻擊亦是可能的。但是，與城堡的中心相較之下，望樓之耐久性沒有中心來得好，因此如果對擊的話，望樓應該會先被攻破的可能性相當高。

③以夜間做移動攻擊的話，就成夜襲

夜襲是一相當具有效果性的攻擊方法，可帶給對手重大的損失，並使其陷入混亂狀態。但在此要特別注意的是，夜襲如果失敗的話，反而是自軍會損失重大。精於軍事戰略和統率力者之成功可能性愈高，如果是對手較強勢的話，則可能被看破軍勢，而導致失敗。夜間的突擊為主動性，但如果是已經很接近的話，就算是移動攻擊也不可夜襲。

夜襲可以數個備部隊朝向同個目標進攻。因此，如果將所有的戰備集中為一，進行夜襲的話，可期待它的相當令人驚異之效果性。

利用夜襲之混亂效果，再加上對敵人的鐵砲隊進行夜襲攻擊的話，可封鎖對手的鐵砲隊。再接著以身邊的備部隊進行攻擊的話，就可簡單的將對手擊敗。



城池攻略的第一步是將城門破壞。不將此門破壞的話，就無法往前進。大家全力以赴出擊吧。破開時就一舉攻入。

還有，因夜間攻擊的鐵砲威力不是那麼的強烈，以夜襲接近戰出擊較為妙。應用此點於敵人鐵砲隊的射程以內移動的話，也最好限定於夜間較妥。

④攻打城堡的中心時，備部隊就出動了

在最短距離以內攻擊敵人的中心時，可不受其他備部隊的干擾而戰。但是，城堡中心被攻擊時，因為其周圍所分散的敵人備部隊會集結非常危險。在此狀態當中，局部份之對手的戰力將上昇故攻擊城中心的備部隊被擊倒的可能性很高。此時如果因敵人備部隊過強無法一舉將城堡中心攻下的話，則可先將周圍的備部隊先攻下。如果被攻破的備部隊愈多的話，在攻擊城堡中心的時候，敵人的總大將士氣也跟著減弱許多，這樣一來，攻略行動就容易得手了。

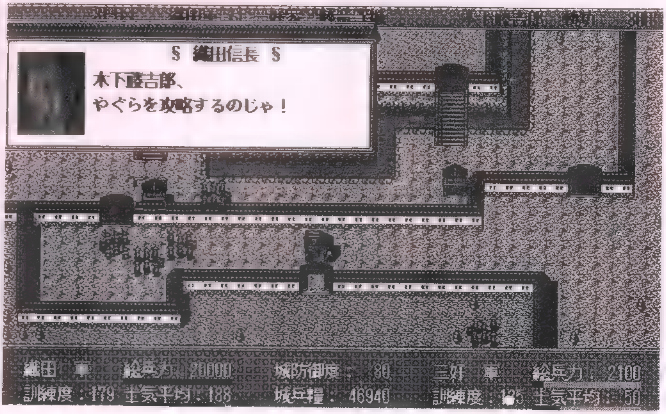
⑤將總大將視為敵手進攻

在對手攻擊的範圍之內，如有複數的目標時，則會取身份最高者為對象。因此，於攻擊範圍內如果有總大將的話，就會將目標指向總大將。此時為主人翁欲成為城主時，最有關係之因，利用此點可成為敵人鐵砲攻擊之誘因。儘可能的避開白天攻擊，因為造成的損傷通常是莫大無比。而夜間的鐵砲攻擊又無明顯之效果，如果有可以爬牆之備部隊的話，可將己身置於鐵砲的射程距離內而加以援護。但是，如果不小心己方總大將戰敗的話，合戰也會失敗，所以必須要特別注意。

⑥士氣恢復至50

在合戰中退敗下來的備部隊，士兵的士氣變成50。總而言之也就是，如果50以下的話，就會恢復至50。另外，在攻城戰中被包圍的城堡之士兵士氣將會降下10以下，可利用此點，銳減對手的士兵士氣。

如果是要攻士氣較高昂的城堡時，以10個少數部隊在攻城戰中埋伏之



攻敵人的弓箭倉和米倉。攻略時可使敵人的士氣低落，再舉起自軍的旗幟。另外可將米倉的糧食減半。

後，馬上退下。這邊的士氣會降50，但對方的士氣亦會下降10。這種方式重覆使用的話，對手的士氣很快就消失怠盡了。但這邊的士氣卻依然保持50。因此士兵的士氣大幅下降時，要攻下城堡也就簡單了。當然的，一旦回到城堡時，就必須和餘留下來的精銳合併，倒不如託負給忍者來得確實些。或者，再三重覆使用撤退之計，讓對方士氣低落，或將其兵糧全部燃燒掉，也是一種手段。

⑦注意備部隊的配置

這個如果不是總大將的話，就沒有關係，但對於備部隊的配置還是要充分的注意才好。如果沒有特別命令武將們，他們將不會將目標定於城門，而改攀登壁崖的可能性相當高。以行動模式來說，首先優先攻擊的是不需移動，即可以攻擊之對象。

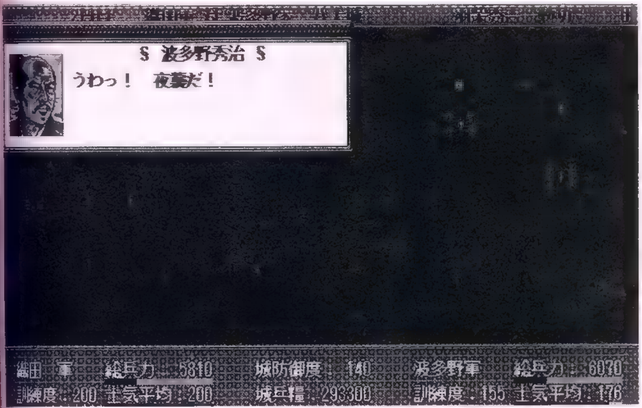
如果有可移動並可占領的地方的話，就往其前進。城堡中心比米倉遠的話，就會進攻米倉等，因有一定的動向，根據不同的狀況，有必要從此處做好掌握如總大將能使用開門計謀的話，則於城門配置二號備部隊，一開始就以開門計將城門打開的話，就可儘早將敵人攻下。

⑧損傷的並非只是備部隊

如果，備部隊是在建物裡面的話，會因攻擊而失去兵士，同時亦會造成建築物的損壞。這樣的話，建築物往往會比戰備更容易被損壞。其他也有使建築物毀損的方法，就是火計，為修復被損壞的建築物，亦必須使用修復的計謀。攻擊時，鐵砲亦同樣的將建築物摧毀。如此，城堡中心被鐵砲火力集中攻擊時，在總大將戰敗前城堡的中心就已經受到毀損了。

⑨士氣比兵數更重要

此點並非祇限於攻城戰，在合戰中兵士數的優劣與士氣的優劣有著莫大的問題。儘管士兵再多，士氣一旦低落的話，就只有打敗戰了。原則



到了夜晚的話，就可擊夜襲。比白天的戰役還要有利之狀況。如能技巧使用的話，就可減少許多損害喔。

上在接近戰中，士兵較多的方面會給與對方較大的傷害，但如士氣較差的話，兵士數再多，也會受到較大的傷害。除非兵士真的相當多，對手的士氣再高也會給與最大的傷害，但如果兵是2比1之情形，則對方可以以士氣之差來彌補兵數之不足。

如以鐵砲展開單方面攻擊的話，也會使兵士士氣低落。以鐵砲攻擊的一方士氣將會提升，故儘量的不要受到敵方鐵砲攻擊才好。如果雙方皆以鐵砲攻擊的話，也要儘可能採取先發制人式攻擊。如此一來，在受到對手士氣低落時所發出之攻擊，多少也可使損傷程度降低許多。

以種類爲區分之攻防模式

①砦（堡壘）

在城中屬於尺寸最小的是砦，如果要攻擊的話在城之中是算簡單的。因其防禦力較低，且兵士數也不多之故。如果砦位於平地的話，往城堡的中心之路也較不造成任何妨礙。因此，可簡單的到達目的地敵方總大將之處，進而攻破。如果砦是位於山上的話，多少就有阻礙效果。比起平地之砦是較難攻略，但如果攀登壁崖的話，就可到達城堡的中心。■

砦之中因沒有城主，敵軍全部是守備兵。攻擊力較低可放心的進行接近戰，使用計謀亦可輕易成功。且因士兵數較少，再多也不過兩個備部隊而已。修復等計謀多少或許要使用，但幾乎是用不上。就是對這邊施展計謀的話，成功率也是微乎其微，就算要注意的也是守衛兵或許會持有鐵砲而已。如果能於移動攻擊中將鐵砲封鎖住的話，就可不遭受損害而成功攻下。

應該是不會發生的，但砦被攻破時，城主如果是主人翁的話，就會展開守護砦的攻城戰。此時，因無法信賴砦本身的防衛力，將備集中於城堡中心的附近，如果可以的話，以鐵砲隊加以保護。敵人雖全數將目標集中於總大將，但如對突擊的敵人各個擊破的話，就仍有打勝仗的機會。



攻城時以力氣取勝亦可，但使用計謀而使敵人弱體化也是一種方式。可使敵人大混亂，繼而大開城門。

②平城

在平地造起之城，將砦提高一等級之意。挖掘城壁，以阻礙敵人前進的構造，防禦力極高，如想以一擊即將城門破壞的話，是相當困難的。望樓，守衛值班所等有幾處，有時亦會有米倉。因城堡的中心周圍亦被城壁所圍繞，所以要接近中心的話，恐怕需要花費不少時間。

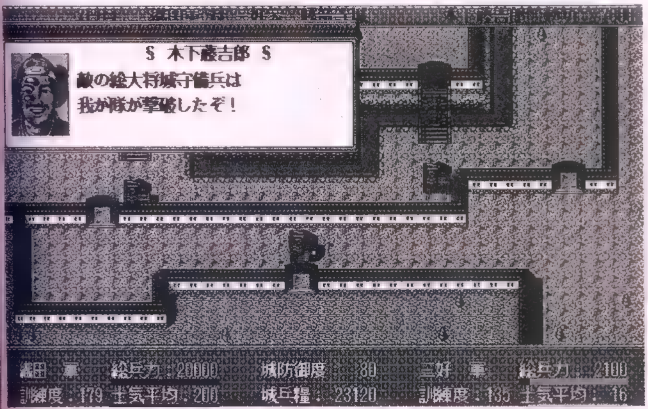
如果是一般性的平城，也就不須費時的攻城，但其中有特殊的平城，有名的平城竟還有許多城門，而望樓亦位於較容易攻擊的位置，且呈密集狀態，這樣要攻略的話，就更難了。還有城壁的四周圍，亦以無法渡過之川河包圍住，侵入場所因此就受限許多。

以攻擊這方來說，位於城門附近之望樓，和置於其位的備爲鐵砲隊時，最爲棘手。使用開門的計謀使其順利的將門打開，往裡面潛伏是最安全的。在此階級當中，因鐵砲有其相當性的效果，故兵士數較少，但要攻下也不是簡單容易之事。有時也有武將當城主駐在於其中。視其狀況依敵人總大將的能力與技能之異，可能會陷入相當的苦戰。特別是具有鐵砲特殊技能之人駐守於城堡中心的話，如沒有接近的話，恐怕會遭受不小的損失。

爲了守護平城，鐵砲隊是愈多愈好。對方的行進途徑只有一個的話，就不要在城堡中心有所配置，將其配置於入口附近爲佳。根據地點，用以防止在途中的守衛值班所和望樓被奪取時引起的士氣低落。另外可將對手的前進路線阻塞，以保持能將各個備擊破之狀態。如果備的數目多的話，可組成騎馬隊和鐵砲隊，以騎馬隊阻擋前進之路，並以鐵砲隊作後方攻擊，會有相當效果出現。

③山城

建於山上之砦，進階一級，在山中所建之城，除了安土城之外，是爲最大規模的山城。通常，並不像平城一樣以城牆圍繞著，但以天然的山崖做成通往中心之通道，爲一險惡之路。因城內的門數甚多，通往中心的路也



終於攻下城了。將城堡的中心攻陷時也就獲勝。於獲勝之後尚有戰後處理須處理。對敵人武將們的處分，來點決定策略吧！

的路也就相形遙遠，而山崖的部分亦相當多，想要輕易奪取之據點為數甚少。在城門附近亦多有望樓，對防禦一方相當有利。還有，對於有名之山城，除了長崖外城壁，想要接近的話，恐怕需要時間。

攻擊這方，登上山崖通過最短的路徑，就較容易攻下城堡。為要攀登山崖如果失敗的話，就會受傷，不論成功，失敗也好皆會感到精疲力倦。因此如果登幾個山崖的話，等到達城堡的時候就已經頭昏腦脹了。還有，在攀登中無法使用鐵砲，在攻擊者來說是最不利之狀況。如果有點距離的話，不妨以火攻城堡或許來的更有效果些。

要防禦山城是容易之事。防禦力高或低皆可揚揚大戰，特別是對手如果攀登過來的話，可以落石計攻打。如果有鐵砲的話，即使有二、三倍程度的敵人亦可輕易擊退。

④巨城

必須攻略之巨城是本願寺城和小田原城兩個。像這種巨城的防禦力高且兵士亦多，要攻略是難上加難。特別是如果鐵砲的數目太多的話，想要接近城堡根本是不可能的，反而會被擊退。而本願寺家和北條家的住城，擁有多數的優秀武將，必會引起強力反擊。想要將此類的城堡一舉攻下，簡直是天方夜譚。正當對手在攻打其他城堡時，城中殘留的士兵就會減少，或者託付忍者進行破壞工作，再攻打會更有效果，特別要注意的是鐵砲數和士兵士氣。要攻略此處的話，敵人大概會出兵兩萬人，兵力的差距多少可以士氣抵消，如以複數的備部隊攻打一個備部隊的話，至少可以打勝局地戰。

但是，對於敵人之鐵砲攻擊，會使這邊的兵士士氣減弱，如果未能徹底閃避的話，還會再繼續下去。如果要摧毀敵人鐵砲隊的話，不妨以計謀讓敵人開門或使其移動、再加以夜襲為最佳方式。

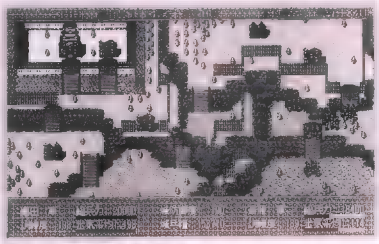
反正是花時間，將敵人的據點奪取過來，再擊破敵人的各個備部隊，一再銳減其士氣吧。

●攻略各城之技巧●

稻葉山城

於遊戲之初最難攻略之城。被高城牆所圍繞之城堡，以彎曲的道路和四個門包圍，不容易接近。三個望樓保護著城門之戰備，無任何憐憫之心加以砲轟，於城堡前受集中炮轟是再所難免的。

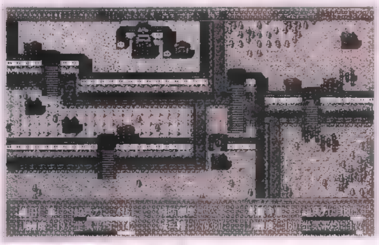
因爲如此，以優秀之武將利用策略攻打是最有效果的。在攻城戰中，以謀略將對手的動向封鎖是最佳之策。以火攻侵略城堡亦相當有效果。



最初的門關是齊藤家的城。後面是岐阜城。

本願寺城

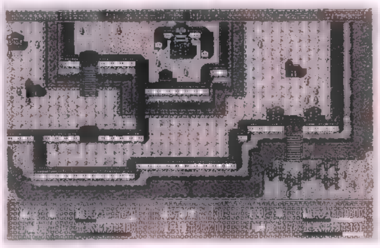
此城之規模相當大，而兵士數也相當多，想要攻略的話是相當困難。特別是有城主的此城中，攻打的士兵一定會不夠。此時，如果要以多數鐵砲做正面攻擊的話，是相當冒險的。要使用奇計較佳。首先以忍者進行五次反覆破壞工作，使對方的士氣降低。合戰中，根據各個擊破，來減弱其他備部隊的士氣，唯有如此，別無他法。



信長花下 *10* 年時間，而得手之巨城。

備中高松城

城的外側是河川，內側亦有挖掘道，至城堡的途徑祇有一條。但第一個城門有兩個望樓，在破壞城門的時候就會遭受砲轟。這個城門是最難攻略的難關，如果可以攻破的話，再來祇要注意城堡附近的望樓，就可簡單攻略。如果要勉強的越過堀溝，倒不如破壞城門來的較少損害。

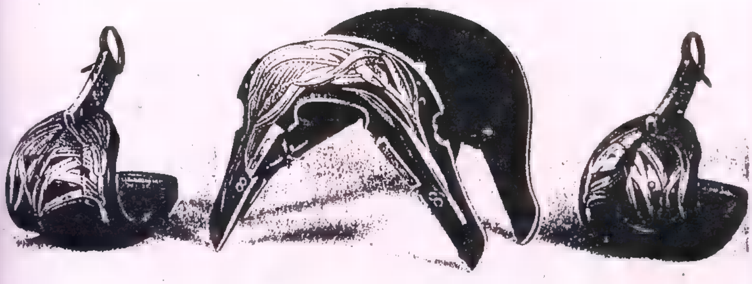


秀吉在攻打此城時，就已經知道本能寺之變。

野戰的基本知識

可用兩種模式自由自在的靈活運用

在野戰中，有戰術模式和戰鬥模式兩種，以兵士數和士氣取勝之軍團是容易的。但，不管陷於何種不利的狀況中，如果能技巧性的使用戰鬥模式的話，也可以反敗為勝。在此要介紹的是，戰鬥模式的戰鬥方法。



了解戰術模式的影響力

在戰術模式的狀態中，會直接影響戰鬥模式。為此，如果能有利的展開戰術模式的話，就能輕易的展開戰鬥。戰術模式中的行動性是簡單的，可以的話，就儘量製造出有利的狀態。

首先，如果有自家軍接近的話，就將其組合為一參加戰鬥。在此因左右各有一個備部隊會參加，合計共有七個組頭可參加戰鬥。此條件亦適用於敵人，因此要儘量使自己密集化，再攻略不密集之敵人備部隊。

再來，根據策略須埋有伏兵時，則可使對方呈混亂狀態應戰。在隊伍呈散亂狀時，再予以各別擊破。特別是陣前大將會在前面出現，以集中火力攻擊的話，則可將其擊倒。

戰鬥模式的地形中，將受戰術模式而定。所以自軍如果位於山丘上的話，在斜坡上地圖的自家部隊會呈斜坡位置狀態。好好利用此可成為埋伏敵人的最佳狀況，積極的活用吧！



敵人的數目相當多喔。當然比起攻城戰之時，有著更多不利狀況。整理一下陣形，積極應戰吧。

戰鬥模式的基本知識

戰鬥模式爲主人翁的備部隊，與敵人對戰時就隨之發生，以組頭爲單位進行活動。此模式爲以實際時間爲間隔可蓄積行動點數。如果有所行動時，就會消耗時間。最多可儲存至六個時間行動單位。

可使用之指令，以兵科而有所不同。例如鐵砲隊的話，就是移動、攻擊、鐵砲、命令、移動一次則增加一格與一個點數。攻擊的話，須要二個行動點數，而射擊技能如果是三的話，則可得二分。給予組頭之命令並不消耗點數，不論何時均可執行命令。

基本上玩家只能操縱主人翁的組，如果沒有組頭的命令，他們會以獨自的判斷進行戰役。命令爲攻擊、撤退、待命三種。攻擊時要有目標指定。

自己的行動如果未能和組頭的命令巧妙的配合的話，恐怕難以擊倒敵人。如果敵人的士氣呈低落狀態的話，雖可獨自應戰，但如果對方並非如以上猜測樣的話…因此要充分了解對方之行動方向，再見機行事最佳。特別是主人公因掌握半數的士兵，就必須和敵人大將一番戰鬥。其他的組頭會因兵士的多寡，而戰敗的情形也很多。

在戰鬥中儘量使用鐵砲和突擊，特別是鐵砲攻擊對我方並沒有害處，爲擊倒對方可方便使用之攻擊。備大將如果是鐵砲隊的話，則等待敵軍的備大將前來，以貯藏之行動點數給與集中火力之鐵砲攻擊的話，則可輕易獲勝。

在突擊中如兵士數和士氣皆爲敵人之下的話，依然是可以傷害他們的。但是突擊就需要接近對方，如果不離開的話，就無法再行突擊。更要注意的是，和目標之間如有其他組存在時，就無法突擊了。

野戰

在最短時間內以效率戰勝



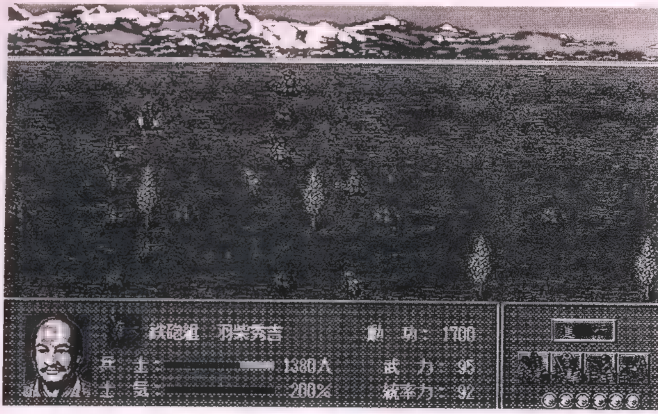
野戰比起攻城戰，發生合戰的機率較低。大部分的野戰是為了即將被攻破之城堡，以援軍身份出現時產生的。還有相反的是，這邊將攻下城堡時，如對手之援軍剛好趕到，敵軍為奪回城堡，即可選擇此戰役，也就是野戰。

祇是，野戰祇能在白天行使，於夜間不得進行。野戰要在一天以內結束，不可延至第二天。就像這樣野戰的規則相當嚴格，但為降低敵人城堡之戰鬥力，也只好積極的進行了。而國主（被允許成為一國之城主）由於自己所主權之城不允許被奪取，因此亦必須活用野戰。

戰術模式的基本知識

在野戰戰術模式中，與攻城戰同樣的指令構造，祇是可用的計略較少，為鼓舞、伏兵、擬兵、虛報的其中一個。目的是以打敗敵人總大將，雙方皆以移動攻擊為主要鬥法。不像攻城戰有夜間戰鬥，且移動攻擊亦無法以偷機取巧方式對戰。但可以伏兵成功的和對手接近，以伏兵狀態移動的話，不會被對方識破，而於接近時，再來個出其不意之攻擊。就算持有鐵砲，如不是戰鬥模式的話，也就無所益處了。

主人公的備部隊和敵人的備部隊如果接近的話，就進入戰鬥模式，而其他的備部隊同仁依然於戰術模式中戰鬥。因戰鬥模式需要時間，如果



野戰中給予各部隊之指示十分重要，如果不小心的話將會蒙受大傷害。

想避免的話，可請主人翁於背後使用計謀即可。於後方等待時，就是敵人接近了也會因它和我軍戰鬥而負傷的佔大多數。故如立刻進入戰鬥模式的話，可簡單的分出勝負。

野戰經常是須要解救城堡時發生的，以城堡的種類左右戰鬥場地，原則上，於平城戰鬥的話，以平地爲地圖。而山城戰的話，則以山上爲地圖。以交戰的場所不同而有所差異，但基本上是沒有什麼不同的。

①平地

爲解救平地之砦、平城、巨城等所發生之野戰，主要皆成平地之戰。各處有叢林，河川及小山等，對移動來說並不造成阻礙。諸如此模式，簡直沒有用計謀之餘地。一不小心自軍就會被敵軍所攻擊，甚至會有攻擊上的混亂情況發生，變成作戰與命令的空間皆無，而成爲力氣的對戰。

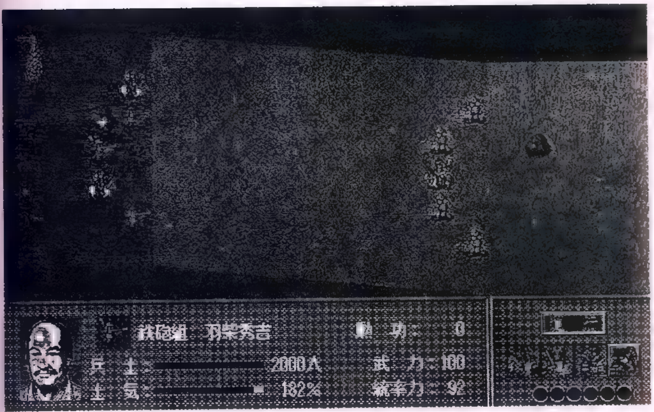
如果不想戰了，可以伏兵計謀混亂對手的眼睛。如果是此狀態的話，就不會成爲對手的計略目標了。

②山

爲解救山中之砦與山城等而發生之野戰，於周圍起伏地形中作戰。因山丘較多，也就容易有伏兵，而移動亦較費時間。可以的話，這邊的人可於山丘埋伏士兵等待對手的到來。和平地不同移動須花時間，故要以一個備部隊應付複數的對戰較困難些。如狀況判斷錯誤時，變成遊兵的可能性亦相當高，如要避免的話，就要確實下達命令。

有時亦會有河川、沼澤等地形出現。在此場地中，要侵入的話必須大量的移動力，且防禦力亦降低，因此可能的話，儘量不要接近。相反的，如果對手在此地形中的話，可加以攻擊並給予最大的傷害。

依事件的不同，亦有幾個特殊的野戰地形。後述之金崎之戰與山崎對抗戰就是代表例。但這兩個基本地形仍然是平地種類，攻略方法可參考平地類型即可。



在此地形中對戰的話，也要充份利用其地形。敵人是上坡而來，當然對我軍是較有利的，如果不用突擊的話。

有利於進行野戰之秘訣

野戰如因是由這邊發起的話，那對手就呈攻城狀態。在此不要馬上攻擊，要先確認對手的軍團和城堡中的狀況。如果敵軍團的兵士數和士氣低落的話，再等一下，等城堡出現危機時，再進行攻擊。如此野戰幾乎可必勝無疑。如果兵士數及士氣不怎麼低落，光是疲勞度愈易明顯的話，亦可進行攻擊，至少是有利之戰。相反的，如果攻方的士氣高昂的話可直接攻擊破壞敵方有利之形勢。

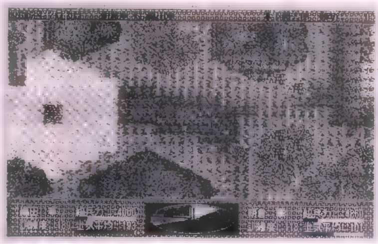
如果對手的士兵數、士氣比自軍高的話，則必須馬上於野戰中撤退下來，這樣的話，對手之攻城戰會立刻停止。

而最後的手段是將備部隊減少，並將總大將的士兵數調整至四千。以此狀態參與野戰時，於戰鬥模式時的士兵會有驚人的戰果出現。再來以戰鬥模式之結果取勝負，儘量與敵之總大將對戰，令戰鬥儘早結束為佳。

野戰速勝技巧

金之崎合戰

大部分的人是在此事件中初次體驗到野戰活動。在野戰中於戰鬥狀態不利時，或許寧可逃出，但武將之下尚有許多善戰者，應該不會輸才對。最大的重點是藤吉郎的部隊編成，鐵砲隊於雪中行走時，將呈無力化。如果購入軍馬組成騎馬隊可得以發揮的話，就不要管其他人，祗要描準朝倉義景而戰即可。

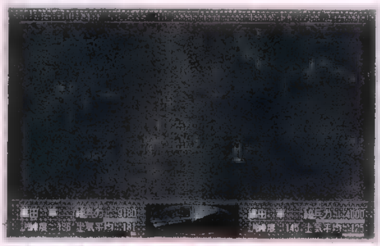

藤吉郎殿後，千萬不可以死。

山崎的合戰

本能寺之變後秀吉急忙的回到二條城時，正與光秀展開此野戰，戰場上因爲是平地，不可能有伏兵。

光秀的士兵原本就是士氣較低，而士兵數也未達四千，如果沒有特殊壞狀況的話，應該會獲勝。

甚至於，不必管他，只由自己毫下的備大將自行與光秀作戰，也能獲勝。

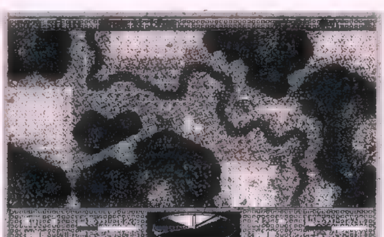

明智光秀！信長殿下的仇人。

山岳地帶之戰

和軍團戰於山城，此周圍以山較多之地形。在此地形中，因較隱密，伏兵的效果也就更佳。

於伏兵狀態下仍可移動，技巧的應戰的話，可於對方出其不意之時加以攻擊。

儘量將對手誘導至平地。於山丘因防禦力效果更高，可減少損傷。


事先了解地形再作戰。

個人戰鬥的獨家技術

拚上性命向眞實勝負挑戰

明白講，會成爲個人戰鬥的是在山路上被山賊所襲擊，在酒場被敵人大名的下屬所問話，侵入敵人的城堡與守衛戰鬥左右之程度而已。由這邊亦可展開攻勢，但如果被殺的話，魅力會往下滑而大大使自己深受影響，因此並非良策。

確實，如果對手比自己強大的話，獲勝則可使武力增加，但如果輸的話，會導致遊戲結束之不堪後果。如果想要增強武力的話，倒不如至劍術道場練場會來得確實些。如果將對方擊倒，就可獲得其手中所持之金錢，但並非什麼大筆數目，如以金錢爲賭注的話，恐怕就較無味了。

如果善長於動作挑戰之電玩者，儘管不懂劍術也沒有關係，可簡單於劍術道場學習，但如果是動作演技較不善長的話，光是在人物作成階段中，未能將武力和劍術技能提高的話，也就無法於修行中增強武力。不管如何，想要在個人戰鬥中做一番嚐試的話，可選擇是要戰鬥，或者是以某種手段避開戰鬥。如果劍術技能比對方高超的話，當然可一決勝負，但如果是相反也就不要輕易交手。如果無法逃走時，可以戰鬥指令再選擇逃脫，相當有效喔。「命乞い（求饒）」和「金を出す（拿錢出來）」均以對手的性格而定，不怎麼值得信賴。

假如，對手超強無法脫逃時，可用特殊攻擊，將對手的攻擊變成失敗之後再行逃脫。例如「威壓」成功的話，對手的攻擊範圍就會變得極端狹小，「目つぶし（攻眼）」成功的話，可使其變成無法睜開眼進行攻擊。

防禦可減低對手所附予之傷害，但單方面的接受攻擊，祇有期待時間的到來。

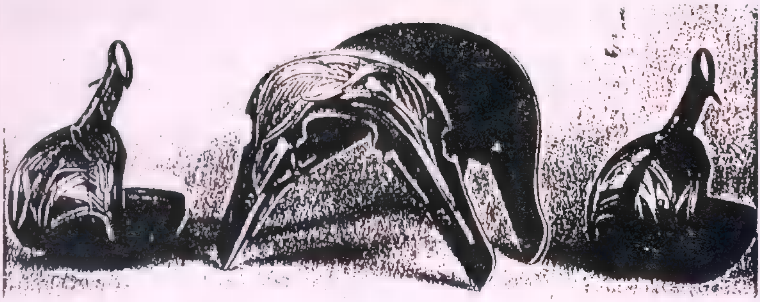
攻擊階級亦有「確實描準」、「精銳出招」、「危機之斬」、「出招必殺」四種，傷害對方之程度有所不同。這個如果愈強力，則攻擊的吧之轉向就愈快，要命中的機率就愈低。此亦以劍術技能之程度而決定，劍術1時可使用「急所を斬る（危機之斬）」劍術3時可使用「一擊必殺（出招必殺）」。



調整呼吸，體力是很重要的。

總大將的心得

出陣前該準備的



成爲城主的話，就要以總大將之身份出陣。要當成總大將，不光是戰鬥而已，而是在出陣前之各種準備動作亦須自己做不可。準備不周全的話，往往會導致苦戰或者敗戰。要戰勝，需要作什麼樣的準備呢？

鍛練精兵

對於即將出陣之士兵訓練其戰鬥力，和提高士兵們的士氣。特別是士氣，士氣一低落往往無法對戰，所以此點爲重點。這些是評定的主題，於選擇訓練時必須要執行之事。

要實行此主要命令的話，就需要兩名大將。訓練於一天之內結束，其效果因訓練武將之能力而有所異。可以的話，將訓練度和士氣提高至200，但士氣亦可於對戰中提高，所以在此如運氣好的話，提高至150即可。已習於訓練之武將，其信賴度大大提昇，亦可將能力較高之武將升格任用。

確保軍馬、大砲

軍馬、鐵砲於對戰時相當有益處。所有的組頭須將鐵砲隊和騎馬隊確實掌握數目，這也是評定的主題，如果賜與軍馬購入、鐵砲購入的話，一個武將最低可得300。特別是有關於鐵砲之購入，如果能和鐵砲技能

◉合戰前的確認事項

❶確認敵城情報

首先先看敵城的狀況，要注意的是士兵數、士氣、訓練度，還有鐵砲數量等。此時是要派武將進行情報收集，或雇用忍者收集情報，否則則完全不清楚狀況。

②確認敵城之武將

再來要確認的是敵城之武將。數量及有誰在要加以確認。如果是強者的話就要考慮對策，調略也是一種方式。

③確認自軍士兵狀況

決定好攻打之城，就進入準備狀態。首先確認士兵數、訓練度、士氣，尤其是士氣。從日常的鍛練中，最低也要有150。

④出陣的備數檢討

敵城的狀況了解之後，再來檢討備數。敵人的士兵數較多時，爲增加士兵，將備用的士兵減半。但備過少時，在野戰就相當不利。

❺確認出陣之武將

備決定之後再來選出陣之武將。一支備隊伍中有備頭一人和組頭四人，共可設定至五人。可能的話，就帶武力、統率力、騎馬、鐵砲、亂波等技能較高的武將去。

❻確認部隊的編排

再來是隊伍的編排。遠隔攻擊鐵砲隊、要一舉進行接近戰之騎馬隊、於地面戰爲足輕隊，可從這三個當中挑選。如果是野戰的話，當然是鐵砲隊和騎馬隊較有利。

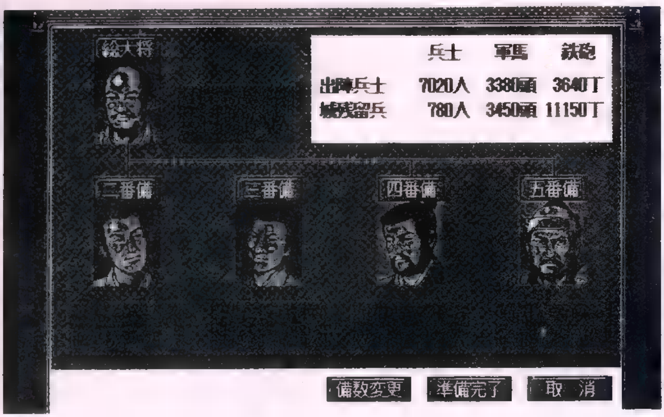
高之武將融合的話，可集取500個左右的鐵砲。

鐵砲和軍馬與現在的士兵數同樣即可。只要不將全部所有的備部隊改爲鐵砲隊，或是騎馬隊的話，應該會有所剩餘。

還有，在部隊編成之際，尚有須注意之事。通常，依出陣之武將的特有技能性做爲編隊的標準。但敵城之規模是何種類型的，而城的周邊又有什麼樣的城，由敵人的大本營有援軍出現時，該如何是好等種種思考面亦做編隊的依據。尤其是或許會和敵人援軍做野戰的可能性亦有，請加以考慮進去。

以確實的情報資訊擬定計畫

如果沒有關於即將攻打之城的情報資訊的話，以現在的戰力是否可獲勝，無法斷定。爲了不要有比想像中更強的敵人攻勢而遭擊退之慮，應於事前先做好確認工作。



成為城主要攻打敵城時，就可編排部隊，幫自己喜歡的部屬前去應戰，其樂趣又有所不同喔。

情報屬較重要的是，防禦度、士兵數、士氣、鐵砲數，還有有無武將。士兵再多如士氣低落的話，簡單的就被擊退，相反的，士氣高昂而士兵數過少亦是會容易的被擊退。

敵人如有為數甚多的鐵砲時，表示有鐵砲隊。鐵砲隊特有的間接攻擊，如果是單方面的話，則可能提高敵方士氣。為止對手的士氣再低，也不可有所大意。鐵砲數如果是總士兵數的一半，則鐵砲隊只有存在於城堡。所以只要注意城堡的話，也就可安全些的應戰了。

如有武將，根據其武將的能力，其備部隊的攻擊力就會提高。或若軍學技能愈高者，則用計謀的機會就增加，而鐵砲與騎馬之技能愈高者，其攻擊力就愈強。偶而如有無能之武將時，則在戰鬥中有可能成為敵方之累贅。

以破壞工作使其弱體化為目標

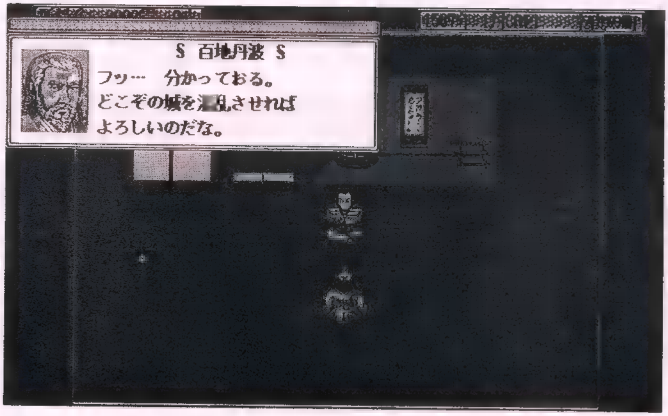
得到城堡的情報，如果其防禦力、士氣、鐵砲等是強而有力的話，就要將這些弱體化。向百地丹波、風魔小太郎求助，伊賀和風魔的忍者前去進行破壞的工作。在他們之處，亦可求得城情報，先確認此項再求助，可謂一石二鳥之計。

破壞工作可說是順利完成，有待士氣和鐵砲數降低時，就是可攻擊的好機會了。如果時間過長就會恢復，因此，打鐵需趁熱。

敵人大名所居之城在當中是屬最堅固的，無法直接攻擊就進行破壞工作。根據對手的不同要做幾次的破壞，所以須和伊賀、風魔保持良好關係。

將有力的武將先擊倒

敵人的強大與否，如果是看城中的武將的話，那就有必要給予對手之



武將施些小計策了。如果成功的話，對手之戰力也會低落，可強化這邊的陣容，如果亦可對城主進行調略的話，那就可不戰即告結束了。

如果對城主以外的武將調略的話，根據身分的不同，還會帶士兵過來。於城內保有士兵因與石高的比例呈正比，所以有其上限。但以調略手法獲得之士兵於下個月為止會呈比通常更增加之狀態。如果訓練度和士氣有低下現象時，就應於一、二天內舉行訓練。反正是呈有利狀態，在下個月前就應該趕緊再出陣為佳。

但是能力、身份較高之武將，是無法以口說使其聽命的，主人公若是自己使出調略，應可以依對方之喜好而順利達成目的吧。

如命令屬下調略，因無法指定城堡，故可能無法將希望中的武將抽出。為避免武將是一無用之才，還是親自跑一趟較穩定。

鍛練武將下屬

如果沒有優秀之武將，想要於對戰中取勝，恐怕有困難。備部隊的大將之軍學、亂波、騎馬、鐵砲之任何一項最低也要2，如能是3最好。當然的，其統率力和武力兩者均需期望有80以上。

但一開始應該沒有那類武將，因此必須讓武將們有所成長。送他們出去武者修行，能力高者就讓他來。■

秀吉的例子，於藤吉郎時代，其能力和技能有所成長，但沒有其他武將同行的話，也就無法學成，因此素質之花未能開花結果。武者修行之成果，通常只為某能力會有所成長，但因狀況的不同，亦有習得技能之例。

此武者修行可對較空閒之武將執行。特別是成為城主之前，即跟隨著之武將或被認為性格？素質較佳之人選，更希望其積極的成長。

推薦波浪式攻擊

一次出陣就能創出最大的成果



至目前爲止，皆大名選定合戰，但如果升格爲城主時，即可自由選擇攻略。（亦可攻擊自軍之城），但這種自由軍團究意有何利點。

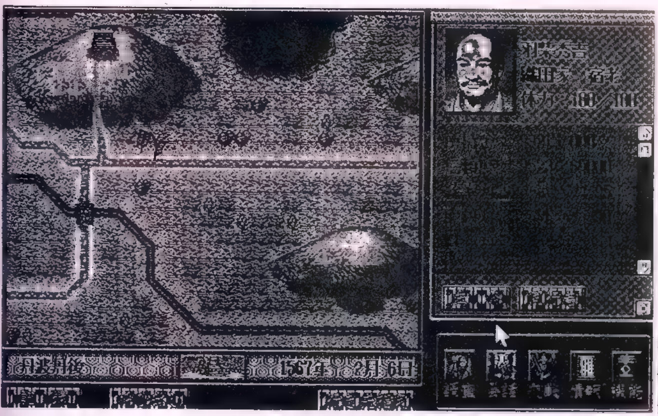
將目標自由變更

要以合戰出擊就必須先選定目標。但一旦出擊爲了要能於途中改變目標，實際上所指定之城堡，或許並沒有攻打的必要。

普通，主人翁所管轄的城市被襲擊時，如沒有開評定會，是無法派出援軍的，所以此方法就相當重要。

正處於攻城之軍團的城堡，士兵數一定是不多，可藉此機會襲擊，亦可停於城門前，先觀望城戰的狀況再行攻擊。如果需以野戰對戰的話，於一大清早開始的話，就有較長時間可應戰。

在己軍別部隊攻城之際，可移動至城的附近，萬一我軍打敗了，則可接著出兵攻擊。此方法因敵人已疲憊，相信可簡易打倒。要注意的是假使敵人獲勝，其士氣就會再增強。



每次出戰只要不戰敗，就可連續作戰。決定好目標之城，一口氣將其攻陷吧！

連續攻擊敵城

受大名的管轄時，經過一回合戰就必須回到城堡中，若自己帶軍團則可選擇回城之時期。因爲可以另外進行再攻擊其他目標。一回合戰後，其疲勞度、士氣會全部被平均化。

因此再戰時，全部的備部隊以同樣的疲勞度、士氣應戰。要特別注意，如果有一備部隊失敗的話，則全體士氣會低落很多。而且軍團的疲勞度就是回到城中亦無法解除，因此愈戰愈疲勞，而攻擊力也相對減弱。

但有克服手段，就是令一備部隊只攻一城，其他的備部隊呈待命狀態。待命中可回復疲勞度，並於下次戰役中會減輕許多疲勞。備大將於待命中時，總大將進行攻城，儘可能以鐵砲攻擊。

減少之兵如無回城，就不能補充。因此，如果士兵數有明顯減少就是回城的時候了。

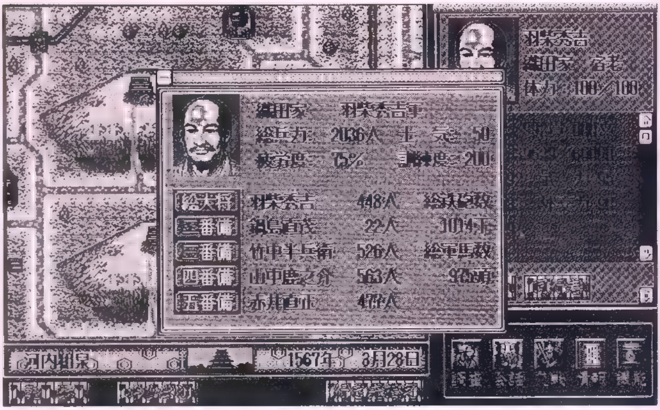
活用連續出擊的長處

連續攻擊後，疲勞不堪而回的軍團可再繼續出擊。此時士兵數又增加也恢復疲勞。但連續出陣如進入隔月時，出陣之士兵數會有所消耗，則必須補充新兵，兵士的訓練度、士氣又會呈低落狀態。

此時，雖可暫時保有待命於城中的士兵們，但到了下個月後，就會削減至原有士兵的上限。根據其訓練度、士氣開評定會議，並施予訓練。訓練度再提高時，再出擊也就沒問題了。

在戰鬥敗退中也可使用此法。對戰鬥對手以攻退法重覆使用，減其士氣。而後回到城中，採連日訓練儘早比敵方恢復體力，再行攻擊。這樣

不管敵方士兵有多少，皆可獲勝。



切斷連結的敵人

大名普遍性注重支配權和運送等關係，以達城之間之連擊。因此會占領和自領鄰接之城，主人翁的軍團可無視於中而行動。因此，可將敵方居城附近之城攻下，以斷絕連結，再攻打居城，以達神出鬼可出擊。

由於對手祇攻可能達成連結之城，故從外側往內側迂回攻打的話，則對手就只能攻打最初之城，而後自軍就可慢慢的再攻打想要之城了。如此可不必擔心攻略之城會有輸送補強作用。

城有連結的話，於占領城之後，可將士兵、鐵砲輸送過來，再立刻整隊隨時應戰之利點。但如果玩家不是大名的話，也就無關連了。接連的占城讓對方混亂是非常有效的。

沒有命令也進行攻擊

於前面曾推薦如要攻打其他大名，須有充分之準備，此是因如一旦攻打的話，最好是打到那大名被消滅為止。如活用介紹過的波浪狀攻擊，在對手未整治好體勢前就可將其打敗了。

特別是對手大名相當強大時，如打開戰火之蓋，就不可輕易放手。連續以波浪式攻擊，不使其消耗國力，反而會遭惡毒下場。

分國制壓的命令，是以國為單位進行攻略，故攻擊握有複數以上國土之大名時，可能會變成中途而廢之占領。此時如被反擊的話，就相當危險了，因此採取獨斷自主的攻擊也是方法之一。

但，以獨斷手法奪取指定以上之國土，並不會被大名所贊許，而且，自己如果也想成為大名，就不應該將現在君主的勢力過於擴張。

第四節　創造潮流之技巧

根據城市不同而被稱爲文化人。在各個分野當中有專家存在。茶藝者、軍教師等，如拜訪他們的話，會有樣樣之收穫。在此章中介紹如何與文化人打交道。

製造秀吉流門路

以人際關係佔優勢地位

不管任何命令，光秀吉一人的力量是無法期待高成果。要自大名處得到信賴的話，以需要藉優秀之下屬、親近商人、茶藝者處，各式各樣人的力量、關係來行動，如此才會更快達到高水準的地位。此外從家中武將處學得技能，或從別家武將口中得取任何情報，如能自各式各樣的人處取得友好關係的話，除了命令之外，也會有所助益的。秀吉在漸漸抬頭時，會和什麼樣之人親近呢？

開頭的重點

首先和家中武將親近爲最重要。對和秀吉完全不同性格的柴田勝家是計可施，但和秀吉親近之武將也不在少數。如果能稱他們之心，對於命令之助言和市場情報等，均會有各種助益的，有時間則於酒店請客，或帶著禮物前往拜訪亦可

爲了有助於兵糧買賣、軍馬、鐵砲之購入等，須和地下商人保有友好關係。地下商人是一種行商人並無特定之居住場所，但接到秀吉的命令會進城，而站立於道路兩旁。他們和其他行人不同，就是夜晚也會出現在城外，可簡單分辨出來。此外就算被他騙而達成使命，也得不到信長殿下的任何信任度，不過因爲在被騙過兩次後就會賣給我們眞品，故在與對手競爭，完成主命時將會是一個好幫手。



道具等、主要於商人處買賣。但親密度過低時就無法獲得折扣，未鑑定品就必須鑑定一下。

和大商人親近時在購鐵砲會有相當折扣收獲。如果非親近者，亦可學算用之技能。

在鐵砲鍛冶也須要保持良好關係。特別是今濱、雜賀的鐵砲鍛冶廠，因受其特別照顧情形居多，利用下人建立友好關係，在「鐵砲購入」的命令下相當有幫助。依關係的不同，所訂購數量和製造日期也不同。但今濱之政情不太穩定，不如找雜賀來得較安全些。

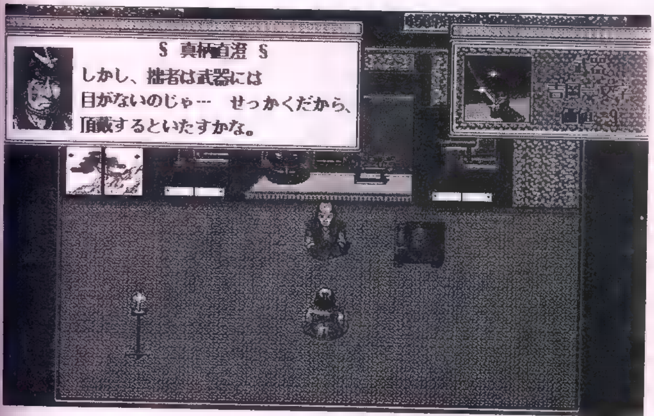
名醫各居於京、敦賀、足利等處，但最受其照顧的是京的施藥院全宗。特別是在寺院和教會中體力會減低，如要恢復的話，就要利用此處，如果沒有友好關係，醫藥費可不便宜。另外也有不需用花錢，也會替人治療的醫生。

在未成爲城主前須著手的

新田開發、情報收集、朝廷工作等使命愈來愈難時，就開始進行人脈關係運作。

首先優先的是充實下屬武將。最少也要有木下小一郎、蜂須賀小六、竹中半兵衛在。大概在酒店碰見之前野長康也應會成爲下屬，在於各酒店中有各地的流浪漢和主家滅亡之憂心仲仲的武將們，其中也有不少人才。在成爲城主前，如有會訂定主從契約之誓言，且不管發生什麼事皆效忠主公一個人之人才的話，不管質量都要有所確保，特別是欲脫離信長獨立成爲大名者，則更需要有計畫的進行。

如果是收集情報，交給奈良和小田原的忍者去辦，會較有效率。但要進入忍者住屋，須要有亂波技能，故須派有2以上亂波技能之人前往。祇要接一次頭，以後就可和忍者頭目直接接洽。他們掌握有全國性情報，每一城要五貫金。如果與其關係良好，更可求其進行破壞工作、或



這是最佳調略。送禮時要視對象的喜好而送。武學者就送武器，好學者就送書籍。

教授亂波技能之功夫。總而言之，就先和最近的奈良百地丹波建立關係吧。

要在朝廷工作，就必須和京裡的三人公家建立關係。菊亭則爲南蠻物、山科爲金、近衛是美術品，投其所好送禮，就可獲得友好關係。但和常人不同的是，一旦朝廷工作成功了，如果沒有再送禮，就得不到新的支助。

與京、甲府、嚴島的僧侶建立友好關係，於外交之際，會幫忙寫信。如要召開茶會還會幫忙寫邀請函，因此需要甲府、嚴島禪僧的助力。

傳教士居於京和府內。關係好的話，佛羅伊斯師會替你寫給界的哥梅斯・阿魯梅達師會替你寫給瓊安的介紹信。要與南蠻商人做生意祇有此策。將所持有的大半錢寄付的話，就可輕易的獲得介紹狀。

南蠻商人，於朝廷工作與菊亭晴季交涉時，則必須要有南蠻的禮物。如能以低價買進鐵砲，就可達鐵砲購入之使命。

城主時代的人脈

成爲城主，城的錢就是自己的錢。對於金錢也就不用困擾，可向商人買進大量物品。

如果要向商人買進大量物品，就須和京、界的繪圖師建立關係，原因是爲向他們取畫，也要請他們鑑定物品。如果是珍品，他們就會以自己所持之畫做爲交換條件，如果明知會有損失，而與其交換，將可換來友好關係。當鑑定是免費時，就只要以金80貫做爲買畫之用。藉由此可獲得相當高價之美術品。於朝廷工作且和近衛前久交涉時，就必須用高級美術品，而高級美術品就祇有他們之處才可獲得。

茶藝者祇有千宗易一人。以茶器的鑑定、茶器購入接連做的話，可建立友好關係，但不便宜喔。如果不是城主的話，恐怕無法與其親近。要和他欣賞茶杯之樂趣要有茶道3的技能。如能確保13等級的茶器也就沒問題了。他有獨特的人脈和情報，可藉其人脈、情報在茶杯欣賞會中和他家武將親近，聽取各式各樣的情報。大名下令準備茶會時，亦可請他負責打點。

成了城主，須先充實武將，從其他大名的武將之中挑選跳槽者。龍造寺下屬的鍋島直茂和遭上杉謙信所滅之武田家的武將是你良好的選擇。但奪取重臣往往會影響外交關係，因此要慎重行事。如和自家城主友好時，在本能寺有變時，亦可使其成為自家軍。

◉提升親密度的方法

①他國武將	面會時送投其所好之物	⑥傳教士	捐贈
	在酒店請他喝酒		奉仕活動
	於生病時贈藥予他	⑦劍術家	修行
②大商人	賣買物品	⑧公家	給與物品或錢
	打聽米市價	⑨繪師	依賴鑑定物品
③茶人	請其鑑定茶器		以高級物品交換繪畫
	賣買茶器	⑩高僧	聽其弘法
④鐵砲鍛冶	當做下手工作		打聽諸侯的情報
⑤南蠻商人	買鐵砲		探聽情報
	賣買物品	⑪忍者	依賴破壞工作
	購入鐵砲	⑫名醫	請求治療

了解城主的性格

事先掌握城主的性格再行使策略

大名名稱	城名	城主名	策略方式
南部	津輕	津輕爲則	不安
伊達	白石	白石宗利	脅迫
	桑折	桑折宗長	理想
蘆名	二本松	二本松義國	不安
	須賀川	二階堂盛義	贈物全般
上杉	廄橋	北條高廣	不安
	飯山	高梨政賴	武器
	新發田	新發田長敦	武器
	杤尾	本莊實乃	脅迫
北條	河越	大道寺政繁	不安
	忍	成田長泰	不安或是脅迫
	本形	北條氏邦	不可能（血緣）
	江戶	遠山綱景	脅迫
	瀧山	北條氏照	不可能（血緣）
	玉繩	北條綱成	武器
	津久井	內藤綱秀	不安或是脅迫
	韮山	北條氏規	不可能（血緣）
武田	小諸	樂嚴寺雅方	不安
	木曾福島	木曾義昌	不安或是脅迫
	高遠	保科正俊	武器
今川	花澤	關口氏廣	不安或是脅迫
	飯尾	飯尾連龍	不安或是脅迫
	二俣	松井宗信	脅迫
	掛川	朝比奈泰朝	武器
	野田	菅沼定盈	武器
	鳴海	岡部元信	武器
織田	那古屋	林通勝	不安
齋藤	大垣	氏家卜全	不安
	曾根	稻葉一鐵	不安
	北方	安藤守就	不安或是脅迫

大名名稱	城名	城主名	策略方式
北畠	伊勢龜山	關盛信	不安或是脅迫
	鳥羽	九鬼嘉隆	武器
本願寺	金澤	七里賴周	美術品
	大野	下間賴照	美術品
朝倉	金ケ崎	朝倉景恒	脅迫
淺井	佐和山	磯野員昌	武器
六角	日野	蒲生賢秀	不安或是脅迫
	朽木谷	朽木元綱	脅迫
三好	茨木	荒木村重	脅迫
	伊丹	伊丹親興	不安或是脅迫
	高屋	三好笑岩	南蠻物或是茶器
	勝瑞	三好義賢	不行（壽命）
	撫養	海部友光	不安或是脅迫
	十河	十河一存	武器
	多度津	香川元景	不安或是脅迫
雜賀	根來	杉坊明算	不安或是脅迫
山名	羽衣石	南條元繼	脅迫
尼子	三刀屋	三刀屋久祐	不安或是脅迫
毛利	備中高松	清水宗治	理想或是武器
	松山	三村元親	不安
	神邊	杉原盛重	脅迫
	山口	杉重良	不安或是脅迫
河野	大洲	西園寺公廣	理想、不安、脅迫
長宗我部	安芸	香宗我部親泰	武器
大友	小倉	高橋鑑種	不安
	宗像	宗像氏貞	不安或是脅迫
	岡	志賀親守	脅迫
秋月	柳川	蒲地鑑盛	脅迫
龍造寺	大村	大村純忠	理想、不安、脅迫
	平戶	松浦隆信	不安



第五節　城主、大名的規劃

成爲城主或大名後，工作範圍也擴大了，除了給予武將們命令、治理城池外，並須攻略其他國土和地方。在此節中要介紹奪取天下之行動重點。

受命城主的佈陣

思考最終目標而制定戰略

藤吉郎的身分如成家老時，在向信長殿下報告使命達成狀況時，會聽到信長說「想任你爲城主，但沒有適當之城堡」。此爲織田家並未完全支配尾張、美濃、伊勢、北近江、南近江五國之故。如果能得以支配這些國，且柴田勝家或丹羽長秀己受命爲城主，則藤吉郎的城主就任時期就近了。

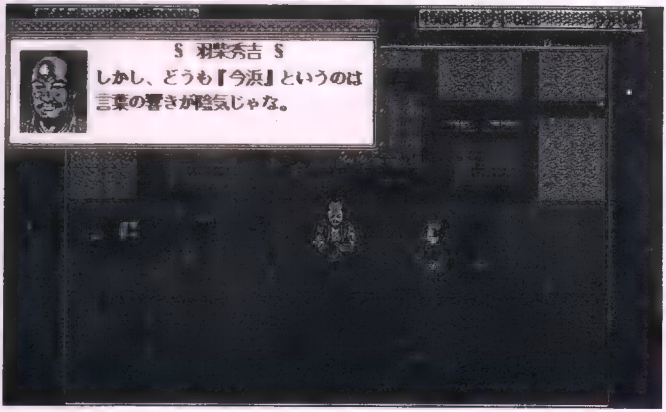
掌握譜代家臣團的心

在此有成爲城主之前必須要考慮的，是要使信長爲天下人或自己成爲天下人。成爲城主即可依自己的判斷攻打其他國城，亦可侵略自家的城池。換句話說，如果一直有這種打算的話，就可離開信長獨立。

如果是將信長捧爲天下第一人，或者將條件調換以「本能寺之變」成爲大名，則在此階段中，尚不須有特別之作戰訓練。

但如果對信長起謀叛，就必須要有絕對忠誠度之武將的助力不可。起反叛時，忠誠度較低之武將會背叛親離，故等成爲城主再將下屬的忠誠度提高，謂爲難事。

在柴田或丹羽受命於城主的評定中，不自己出頭承諾命令，只在短期間內選擇可圓滿達成之任務將剩下的日子就與下屬共餐宴。在此宴



終於當上城主了。從此藤吉郎開始經營整座城，首先把今濱改成長濱。

會中有將武將之親密度和忠誠度提升的效果，特別是對於嗜酒之武將。再至岐阜酒場買下所有的濁酒，提供濁酒會有更值得期待之效果。（如果有銘酒或南蠻酒也就更好，但太費時了）。參加宴會者須繳一貫錢，成為城主的話，其軍用資金可自由使用，也就不需心疼。連日連夜買酒舉行宴會，重覆進行時，就可獲得高度忠誠心。

如果向奈良和小田原忍者打探武將之性格與忠誠度，大概皆可得知。要得知於謀叛決行之際是否會留於自軍軍營與否，以「強固（堅強）」為首，與投緣與否無關。但與主公投緣者，其忠誠度較易提升。當然忠誠度不怎樣的也不輕易離叛之事亦有。「なかなか（相當）」中忠誠度的高低，無法由忍者之建言得以判斷。希望在成為城主以前下屬全員能成一堅固陣容，並致以忠誠。

即將要赴任於城主前，可將下屬的身份提高，此為提高下屬之忠誠度的最後機會，如此說並不為過。自己身份如成家老時，通常家老所能給下屬的經常是不足的，但信賴度與身份之不平衡感不光是要解除而已，可以的話，附與更高身份才算合理。當然的，也就是將下屬全員之身份昇為自己身分的下一級（通常是部將）。由於支付給他們的知行，既可以以城之收入應付，就算沒有獨立的打算，也不要太小氣，儘量將他們昇格上來。

再來，人事方面的安排完成後就往就任地移動，在順道上拜訪一下奈良的百地丹波，最後確認一下下屬的忠誠度。

整備陣容以達成主君命令

藉著評定來調整奪取國家的陣勢



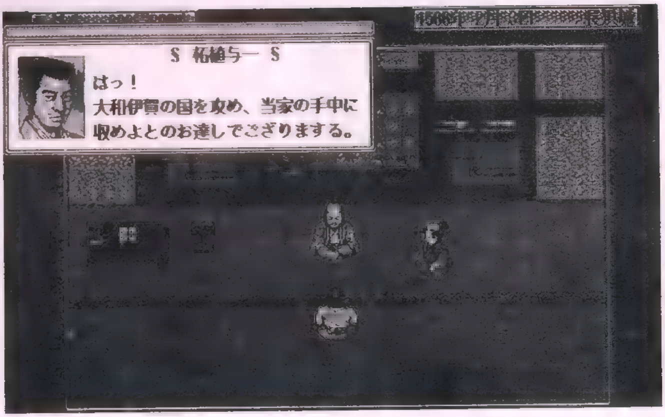
身爲大名麾下的一介武將，只要將成功當做目標去實行就可以了，不過成爲城主後就必須要將勝利目標放在心上去行動才行。當然，如果是家老的話，當上了城主後，爲了要成功，將信賴度更加提昇也是重要的，如果已經是宿老的話，就不必太拘泥於信賴度了。但是，向信長要求援助的話，信賴度會減低，如果認爲麾下武將的身份和自己不相配的話，要成功的成爲宿老則非得確保某些程度的信賴度不可。

此外，成爲城主後會收到和過去不同的國家攻略命令。這項命令是要將分國中，所有城市完全歸入自己支配之下，並且沒有期限。城主有義務出席每年一月於大名居住的城市中所召開的大評定，不過參加這個評定，主要的意義便是經過報告。

當上城主後可以得到多少的信賴度，已不是那麼重要了，更重要的問題是要如何才能達成奪取國家的命令，因此要如何重整陣勢，已成爲最大的課題了。

經常掌握城市的狀態吧！

首先，當上城主後所應該要做的事是，藉著工作指令的城市情報來確認該城的狀態。偶爾一定也會出現城市稻米收穫量及防禦度低、兵士數、訓練度以及士氣也無法滿足的低等級落魄狀態才對。好不容易才得到國家攻略命令的城市和岐阜城比起來，眞是有著天壤之別，或許也有人會覺得灰心頹喪吧！不過清洲時代的信長，也是由這樣不佳的狀況下慢慢敲出頭



當上城主後信長便會派遣使者來傳達主君命令。該命令的內容也較以往還具規。去攻打大和伊賀吧！

的，因此應該好好的發揮一下創意，讓這個城市不遜於清洲或岐阜城。要做到這樣前提，是必須事先知道還有什麼不足之處，以及應該從那裡爲重點著手部署。

此外，城市的狀庇會在合戰或調略後發生變化，因此若能養成回到城內後必定確認城市情報的習慣的話，就不會漏掉任何可行動的機會了。

此外，在評定召開之前，請先利用人事指令確認一下部下的信賴度吧！評定後對部下所下達的命令事項中，有些可以輕易的便能給予極高的信賴度，有些則是必須由持定身份以上的人才能執行。所以，爲了能讓部下的武將較容易升級，配合升級後的身份，所必須具備的信賴度來分配工作是城主的責任，這一點要銘記在心喲！

展開評定

確認過城市或部下武將的狀態後，就可進入正式的工作了。建構可以進行合戰的基地。儘管如此，由於城主所能做的事情有限，因此充實城內狀況便成了部下武將的職責了。總之，成爲城主後，這次應該是由秀吉來展開評定了吧！評定後所給予的命令或可執行的內容，基本上和過去所接受過的命令相同。只不過其中也有一些過去未曾接受過的命令存在，因此暫且先簡單的敘述一下，有那幾種種類的命令吧！

①調略

將其他大名麾下的武將調略過來的命令。若是身份高且外交能力、魅力以及辯舌佳的人接受指令的話，成功的可能會較大。總之就是竹中半兵衛或黑田官兵衛級的人物就是了。不過調略過來的武將中，也有些是無法使用的，必須加以訓練才行。如果很麻煩的話，就送回信長那較好吧！

②兵糧出售

以三千石稻米換取軍費的命令。這項命令所能給予的信賴度很低，主要



展開評定並給予部下武將主君命令，是當上城主後所要做的工作。若可以達成信長所予命令的話，便可使城市更充實。

是由身份低的人來接受命令。若是內政力高而且有算用技能的話，便可換取較多的軍費。成為城主後，可能會需要一些資金，因此可能要多下達幾次這項命令吧！

③兵糧購入

只以一千貫錢就可以購入兵糧的命令。和出售兵糧一樣，可給予的信賴度低，若對內政力高且具有算用能力的武將下命令的話，便可買到較多的兵糧。基本上使用這項指令的機會不多，經常受致攻擊的城市或許需要占領一座米倉吧！

④軍馬購入

只以一千貫錢就可購入軍馬的命令。最少可購得300頭。若騎馬技能高的話，可獲得的軍馬數也會增加。當上城主後，城中幾乎沒有軍馬，因此必需購入相當數量的軍馬。

⑤鐵砲購入

只以一千貫錢就可購入鐵砲的命令。最低可購得300個。若委託鐵砲技能3的武將去做的話，應該可以購得500個以上。和軍馬一樣，由於剛開始城中無法準備鐵砲，因此非得備齊相當數量的鐵砲才行。

⑥新田開發

使用一千貫錢來提高稻米收穫量的命令。在達到最高收穫量後，便無法再提出這項命令。像秀長那樣由內政力高的人來接受命令，效果較好。

⑦訓練

訓練兵士的命令。對二位指揮官以上的武將下達此項命令。到第二天訓練結束後，兵士們的訓練度及士氣便會上升。這項命令應下達給統率力及武力高的武將，若所給予的信賴度達到700以上，持續命令特定武將的話，便可以快速的提高身分。剛當上城主時，若不每天進行這種訓練的

話，到了作戰時，便無可用之兵了。

⑧修復

使用一千貫的錢來提高城市防禦力的命令。在達到最高防禦值之後，便無法再提出這項命令了。這項命令只能對具有築城技能的人下達。

⑨築城

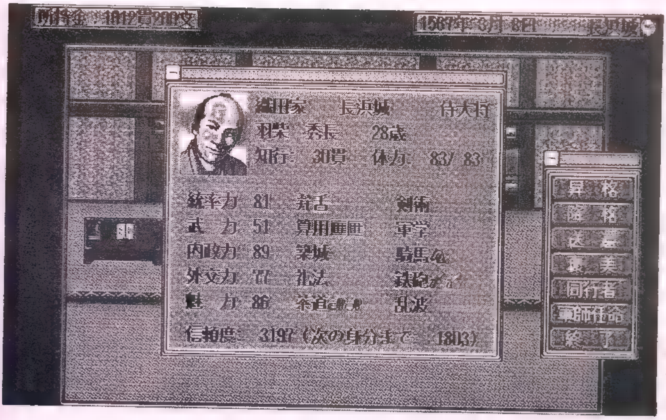
使用一萬貫的錢擴大城市規模的命令。要實行這項命令，必需要城池的防禦經驗已達到上限，並且沒有築城經驗才行。這項命令只能授予具有築城技能3的武將。若為城主身分的話，在最初的分國制壓後，便可被允許建造自己居住的城市了，這時就可以開始任命了。如果以後被賜予一個國家，成為該國領導者時，也還是可以築城的。

⑩情報收集

收集其他大名情報的命令。因為一定要收集到所有的情報，所以交給任何人去做，都沒有問題的。如果是調查擁有較多城市的大名的話，可就要多花些時間了。

◉技能最佳的TOP10

武將名	辯才	計算	築城	禮法	茶道	劍術	軍事	騎馬	砲	亂波	總計
眞田昌幸	3	2	3	2	1	1	3	3	1	3	22
明智光秀	3	1	3	3	2	2	3	2	2	0	21
直江兼續	3	2	3	3	3	1	3	1	1	0	20
伊達政宗	3	2	3	3	2	1	2	2	1	0	19
島津義弘	1	0	2	3	2	2	3	2	3	1	19
眞田幸村	0	1	3	1	1	2	3	2	3	3	19
山本勘助	3	2	3	1	0	2	3	1	1	3	19
藤堂高虎	3	3	3	2	1	1	2	0	2	2	19
鍋島直茂	3	0	3	3	2	1	2	2	2	0	18
眞田幸隆	3	1	3	3	1	1	3	1	0	2	18



具有內政能力的武將。與其命令他參與戰爭，還不如將他當成個內政專家吧！

⑪武者修行

讓武將帶著500貫錢去修行的令命。接到這項命令的武將要順利的進行武者修行後再回來。由於武者修行可多少增加一些能力，因此若是有空的話，還是讓武將去修行較好。

⑫居城移動

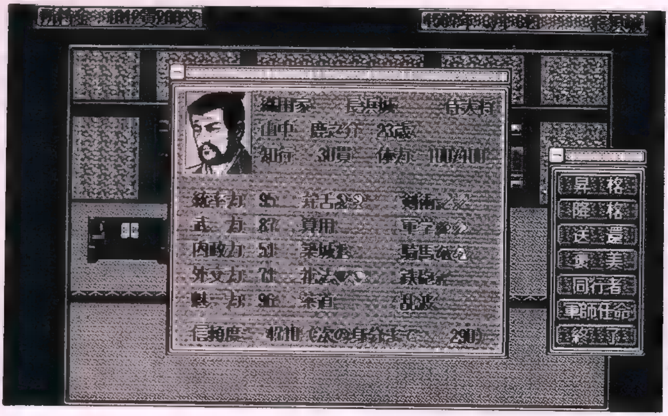
這是成爲一國首領時才會出現的主君命令。若擁有兩個以上的城市時，便可以實行這項命令了。可以同時進行輸送，也可以移動軍資、兵糧、兵士、鐵砲、軍馬等。只是，若將兵士和移動之前的兵士混在一起的話，常常會使訓練度及士氣減低。

雖然這些主君命令是由麾下的武將來接令，但會因不同的武將而有成功與失敗兩種結果，這一點可要弄清楚喔！基本上將命令下達給自願接受主君命令的武將的話，就沒問題了。其中雖然也有技能低的人接受主君命令或根本不配執行這項命令的武將接受了命令，但這時候還是指名由別的武士來執行較好。

城主時代的內政與軍備

一旦成爲城主後就非得執行大名的工作不可。雖然這麼說，但可以做的只有軍費與兵糧的管理，基本上就是要提高稻米收穫量與人民掌握率。此外，提高城池的防禦力雖屬於軍備，但築城規模大的話，稻米收穫量的上限就可提高，所以也屬於內政的一種。

當上城主後，首先要做的內政工作便是，將稻米的收穫量提高至最上限。根據這個收穫量的增加，收入與補充的兵數也可以增加。人民掌握率和城主的統率力有關，如果人民掌握率降低的話，就有必要提高統率力了。不過如果你有能力當上城主的話，基本上這些數值是不會太低的，但如果你和所屬大名的連結被切斷了的話，這些數值就有可能會下降。這時若要恢復和所屬大名的連結的話，就必須進行對周圍的侵略了。



格外熟悉武力關係的武將。與其任用於內政上，不如將他當做戰爭的專家來任用吧！

可以藉著執行主君命令中的兵糧買賣來平衡兵糧與軍費。如果兵糧不多的話，就必需下達「兵糧購入」的命令，如果軍費少的話，則必須下達「出售兵糧」的指令。兵糧買賣與新田開發無法由城主本人來執行，因此必須任命麾下的武將去執行。

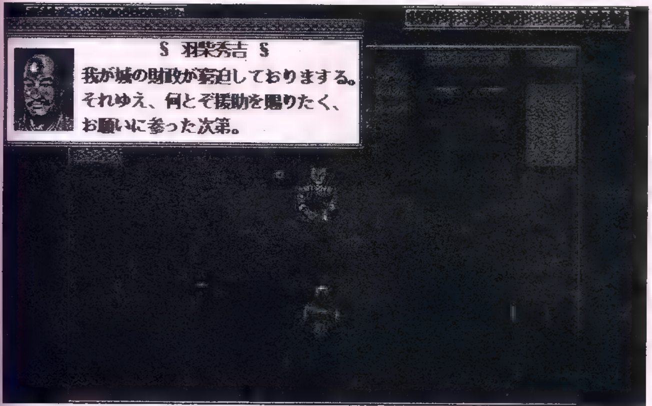
爲了要築城必須將城池的防禦力提昇到最高才行。所以，必需進行修復工作來提高防禦力。雖然修復技術應該任命築城技能高的武將去執行才對，不過因爲城主本身也可以執行，如果築城技能高的話，最好就由自己修復。築城須由大名許可執行且必須由築城技能3的武將執行。可是這也是可以由城主來執行的，如果自己也會的話，就沒有問題了。

在軍備方面，由於兵士數和城內的稻米收穫量成比例，要增加到上限以上是有所限制的。因此基本上應該可以進行修復及軍馬、鐵砲的購入，並且任命部下進行訓練。他們在被下達命令後，必須要收到達成報告書才算完了。所以在接到命令後即使已在城裡待了段很長的時間，不管經過多久，只要沒有接到報告的話，他們都不能結束命令。他們所被給予的命令雖然沒有期限，但儘早拿到報告的話，便可再給予新的工作了。

應該由城主親自執行

除了給麾下部將命令外，也有非得由城主親自執行，或由城主親自執行效果會較好的事項。

城主本身所應做的事項中，第一要事便是要確保人材。爲了讓內政或合戰能順利進行，酒館中的浪人當然不用說啦，甚至於別國的優秀部將也非得加以網羅過來不可。調略的最大好處是所調略的武將會將城主，甚至於兵士一起帶過來歸順於你的麾下。比如說，秀吉是長濱城的城主，三個武將過來的話，兵士數可以一下子倍增了。雖然在任命城主當初大和伊賀或河內和泉應該都會下令壓制城內的各分國，但若能調略大名麾下武將的話，不僅可以削弱對方戰力，更可以得到勢力之上的可戰兵力。在進行調



向信長求援助的話，代價有點高喔！代價就是信賴度或魅力會減低。不過為了解決燃眉之急，也顧不了那麼多了吧？

略時，讓像竹中半兵衛那樣具有外交手腕、魅力及最佳辯舌的人同行的話，便可以代秀吉說服對方了。另外，當調略失敗時，若送他們所喜愛的禮物給他們的話，十之八九應該都會成功的。另外，因爲在所有的武將中，有不少是喜歡武藝愛好武器的人，所以在進入後半的戰事中時，手邊的道具往往會不足，如果一開始就能好好利用同行者的話，就可以極力防止道具上的浪費了。

調略和辯舌技能有關，而戰爭時則會配合軍事或築城技能等級而多少能使用到計略，既然秀吉本身得進行調略及合戰，就應該好好學習這些技能，最好達到最高等級。如果幸運當上城主的話，可以讓辯舌、築城、軍事技能等級比自己高的麾下武將做軍師。但是若各項技能等級都是3的竹中半兵衛是在自己麾下的話，就只要讓秀吉請教竹中就行了。（有時也要贈送禮物給其他武將）。

城主最重要的工作是人事。當然，在收到命令達成報告書時，身分幾乎都會提昇，另外依據在合戰中所得到的信賴度不同也有能昇格的時候，因此要事先仔細核對一下。在和人事有關係的指令中，獎勵也是很重要的。這就是要將城主擁有的道具送給麾下武將的命令，而依據道具的種類和價值的不同，也可以使能力值上昇。由於城主可以自由調度金庫的資金，因此爲了要替部下買些有價值的東西可能會動用到金庫的錢吧！不過，遺憾的事是，既使身分升級或給予獎勵，部下的忠誠度也幾乎不會上昇。

私下晉見信長要求援助也只有城主自己才能執行。雖然要求提供軍費或兵糧、兵士、軍馬、鐵砲的援助，但即使順利得到了援助也會得到喪失信賴度的結果。但對一個城主來說，當士兵數太少時，這倒也不失爲一個有效的辦法。

合戰前不可或缺的準備以及破壞工作都必須由城主親自去做才行。敵方士兵數目當然是原因之一，另外士氣高、鐵砲數量多時，也會成爲一個很強的敵人，因此需要進行破壞工作。敵方大名所居住的城市特別的堅固，可能需要多執行幾次破壞工作吧！

◉武將等級TOP30

統率力NO.1



武力NO.1



內政力NO.1



外交力NO.1



魅力NO.1



島津義弘	98
②立花道雪	96
③雜賀孫市	94
眞田昌幸	94
⑤竹中半兵衛	93
平岡房實	93
眞田幸村	93
⑧鍋島直茂	92
⑨吉川元春	91
伊達政宗	91
⑪佐竹義重	90
最上義光	90
北條綱成	90
內藤昌豐	90
高阪昌信	90
後藤又兵衛	90
⑰山本勘助	89
鬼庭左月	89
馬場信房	89
⑳神原康政	89
明石全登	89
黑田官兵衛	89
立花宗茂	89
㉔島津義久	88
山中鹿之介	88
赤井直正	88
眞田幸隆	88
島左近	88
上杉景勝	88
蒲生氏鄉	88
片倉小十郎	88
德川信康	88

前田慶次	98
②島津義弘	97
柿崎景家	97
④島津家久	96
眞田幸村	96
⑥山縣昌景	94
⑦村上義清	93
立花宗茂	93
⑨雜賀孫市	92
⑩本多忠勝	91
飯富虎昌	91
眞柄直澄	91
鬼小島彌太郎	91
穎娃久虎	91
⑭赤井直正	90
柴田勝家	90
福留親政	90
服部半藏	90
伊達成實	90
⑱吉川元春	89
佐竹義重	89
佐々成政	89
眞柄直隆	89
保科正俊	89
江里口信常	89
武田勝賴	89
延澤滿延	89
七條兼仲	89
上杉景勝	89
御宿勘兵衛	89
東鄉重位	89
福島正則	89

石田三成	99
①大久保長安	99
③直江兼續	92
④明智光秀	91
長束正家	91
本多正純	91
⑦黑田官兵衛	90
增田長盛	90
⑨木下藤吉郎	89
⑩鍋島直茂	88
小早川隆景	88
細川藤孝	88
伊達政宗	88
⑭宇佐見定滿	87
眞田幸隆	87
北條幻庵	87
大谷吉繼	87
⑱島津義久	86
村井貞勝	86
伊奈忠次	86
蒲生氏鄉	86
藤堂高虎	86
㉓馬場信房	85
前田玄以	85
本多正信	85
㉖森蘭丸	84
眞田信之	84
島津家久	84
德川秀忠	84
㉚荒木村重	83
木下小一郎	83
井伊直政	83

眞田昌幸	97
①黑田官兵衛	97
③鍋島直茂	96
本多正信	96
伊達政宗	96
⑥木下藤吉郎	94
⑦小早川隆景	92
細川藤孝	92
⑨眞田幸隆	91
島津義久	91
⑪山本勘助	90
藤堂高虎	90
⑬片倉小十郎	89
⑭明智光秀	88
直江兼續	88
⑯遠藤基信	87
竹中半兵衛	87
最上義光	87
津輕爲信	87
黑田長政	87
㉑伊集院忠棟	86
谷忠澄	86
雜賀孫市	86
本多正純	86
㉕北條幻庵	85
石川數正	85
㉗板部岡江雪齋	85
㉘伊集院忠倉	82
伊達輝宗	82
岡本禪哲	82
島津家久	82
荒木村重	81

木下藤吉郎	97
②山中鹿之介	96
前田慶次	96
④織田信忠	95
眞田幸村	95
⑥島津義弘	94
立花宗茂	94
⑧毛利輝元	93
直江兼續	93
⑩雜賀孫市	92
⑪伊達輝宗	91
⑫毛利隆元	90
立花道雪	90
島津家久	90
別所長治	90
上杉景勝	90
⑰高橋紹運	89
本願寺顯如	89
⑲小早川隆景	88
竹中半兵衛	88
吉川經家	88
佐竹義重	88
本多重次	88
高山右近	88
本願寺教如	88
伊達政宗	88
德川秀忠	88
㉘前田利家	87
織田有樂齋	87
㉚本多忠勝	86
糟谷武則	86
支倉常長	86

達成特殊的主君命令吧！

嚐試接受茶會和築城的主君命令吧！

除了以上所介紹過的主君命令外，還有兩個特殊的主君命令。一個是茶會，另一個就是築城。基本上這項命令，是要當上城主後才會收到的，所以也可能一次這樣的命令都沒收到就結束了。尤其是築城，雖然有這項指令存在，卻未必會被下達這項命令，等到秀吉成爲城主時，再考慮對部下下達這項命令較好。

這些特殊命令每一項都必須是技能高的人，才有可能被下達。

茶會的樂趣

在90天內準備茶會的命令。爲了事先通知，必須在大名所居住的城內舉辦才行。基本上來說，雖可以委託精通茶道的人做準備，但若沒有其他參加者的話，就只能達到最低限度的成功而已。

這個遊戲中精通茶道的只有在邊界的千宗易而已，因此一定要拜託他來參加茶會才行。不過千宗易是很喜歡禪僧墨寶的，所以如果沒有帶著墨寶去的話，他是不會參加的。因此你必須要和甲府的快川紹喜或嚴島的安國寺惠瓊碰面，拿到他們所寫的墨跡才行。在京城裡的朝山日乘是不會寫的。拿到墨寶後，再去要求千宗易參加茶會，他便會答應了。之後再到大名所居住的城去晉見大名，茶會開始後便結束主君命令了。

參加茶會的有邊界商人今井宗久、津田宗及、博多商人神谷宗湛。若和這三人的關係密切的話，他們必定會帶著自己所中意的茶具前來參加。除了他們之外的其他商人不會來參加茶會的。此外，同盟或旗下的諸侯也可以邀他們來參加。

這項命令的有利之處是有90天的期限，期限很長，因此當上城主後便可進行相當困難的長期訓練了。主君命令本身只需30天便可完成了，剩下的60天可用來提昇能力、學習技能。不過亂波技能3要花60天以上才能學好，因此在這項命令期間要能學得這項技能是很難的。

秀吉當上了大名之後也可以使用茶會這項命令。這項命令可以讓自己與同盟國的關係、麾下武將以及商人們



比較受歡迎的主君命令──茶會。當上了城主後，誰都有機會可以接到這項命令吧！雖然交給千宗易去做會比較妥當，但他可不一定會接受喔！

更加親近。為了要讓命令更具效果，儘量讓具有茶道技能3的部下去準備吧！這可以讓來參加茶會的人或效果有相當的改變。

夢幻的主君命令?築城

在90天內建築指定城堡的命令。這個命令所指定的城池防禦力已經提高到最上限了。築城有兩個階段，一是由堡壘建築成平地城堡或高山城堡，一是由平地城堡建築成巨大城堡。由堡壘建築成平地城堡或高山城堡須花費一萬貫錢，耗時20日。由平地城堡建築成巨大城堡須花費五萬貫錢，耗時30日。不論是那一種築城，為了要縮短工作日數，都有必要實施幾天的前線指揮，實行一個禮拜左右的前線指揮，可以將作業縮短2、3日。前線指揮會消耗體力。此外，在完成的前10日不能進行前線指揮。

若能平安的完成築城的話，就可成功的達成主君命令，若能縮短工作日數的話就更好了。要接受這項命令必須具備築城技能3的條件。

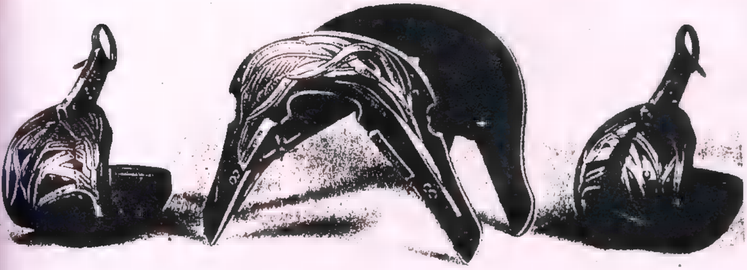
成為城主後，依照狀況可能只准築城一次。進行築城時，該城的最大稻米收穫量或最大防禦力會產生變化。此外，攻擊時的地圖也會產生變化，這會讓攻擊方法更加困難。另外，城中可保有的最大士兵數也會增加，該城便成為一個強而有力的基地，如此一來，要奪取國家便更容易了。

成為大名後便可無限制的築城了。不過建築堡壘須花費一萬貫錢，建築平地城堡須花五萬貫錢，花費大大的增加了。至於發生事件的大阪城，因為巨城本願寺城的防禦力已提高至最大，因此秀吉本人必須親自築城。建築巨大城堡一樣要花五萬貫錢。

這項築城的命令只有在所要指定城池的防禦力達到最大時才可下達，而且接受命令的武將，築城技能必須在3以上才可以。因為達成命令後，可以得到的信賴度相當大，所以交給可以信賴的武將去做較好。不過，築城技能3的武將人數很少，幾乎都是由半兵衛自己來做。

國君的基本戰略

計劃封鎖敵人動向戰鬥法



國君須有戰略眼光

反覆轄內的分國制壓，就可從信長殿下處得到[illegible]土。嚴格來說，已擁有再來所要攻略之敵人城國、之一部分可歸爲己有之許可，但是…和只要攻下城堡，之後的事就無需考慮之城主不同，一旦成爲國君就必須要預測對手的動向再決定自軍的行動。例如城主的情況，如攻落之城被敵軍大名再行奪回時，也不須負任何責任。寧可說是，敵軍大名將居住之城撤空，再一舉攻打總據點之技略。但如果成爲一國之君，一旦攻下城就不允許再度失落。

萬一，被敵人奪回時，而激怒了信長殿下，則其部隊會被降級。如此一來，變成不是城主，以前所辛苦得來的主從橋樑，也就因此而斷送，得重新再從頭開始奮鬥了。

城主時代的敵人只是想將分國統一的弱大名，但國君的敵人就是再少也是要地方統一，搞不好的話，夢想天下統一之大名會成爲對手也有可能。在質量方面皆爲強敵。而秀吉的情況，恐怕是播磨但馬之國君或信濃的國君的可能性較高。是變成哪方其展開方式又有不同了。總而言之，敵人是毛利或上杉其嚴重性也有所異。



當上城主後把握己城的狀態是當然的事。要好好的進行人材登用及財政管理喔！

至少，自毛利的總據點吉田郡山城至播磨但馬的距離相當遠，多少有充裕的時間，但上杉之春日山城至信濃是近在咫尺、相對的也就受其威脅了。將那個武田家消滅，並將其勇將歸爲所屬之上杉謙信，與其野戰之勝利機率是微乎其微。如果上杉軍往我軍之城攻打過來時，不能挑起野戰，而要將居城移至被指爲目標之城，並以鐵砲隊將其擊退。而不幸中的大幸是，上杉家的鐵砲已幾近全無，或許可成爲有效之防衛手段。

但如果不能早點攻下春日山城，則危機無法從根除去，鐵砲的數量和生死有著莫大關連。果和強敵上杉對戰是一麻煩事，倒不如使用禁斷計。

相反，以毛利家爲對手時，於野戰中被擊退的可能性亦不低，但難攻不下之城於山陽、山陰兩地，若以攻城戰的前進方法或許可掌握重點。特別是於播磨但馬國中，有三木、姬路等堅固之城的話，進攻與他國鄰接之上月城，就需要運用腦力了。如攻下上月城，於鳥取城和岡山城等附近祇要有強城在的話，就不輕易鬆手。總而言之，儘早將居城移往三木或姬路，再專心謀略播磨但馬之計。

國君亦有自主權，而分國以外的城堡大名直接受其控制。利用此點，位於自主國外側之城，儘管沒有使命亦可將其攻下，亦可使其成爲防衛牆，由重視城的連接之大名戰略來看，對己勢力不相鄰之城發動合戰之可能性是等於零。

對中國方面展開作戰時，會引起毛利家的縮小或滅亡，也會頓失因本能寺之變，而成爲大名之機會。由此推敲，城主就任時同樣的被任命爲國君時，就該先將最終目標之戰略計畫於中。

諸侯的基本戰略

指向最終目標窺探機會



給天下人之戰略

何時會成爲大名之問題，基本上有三個情況。

①被城主所任命，整備軍備之階段。

②成爲國君完全主權一國之階段。

③本能寺之政變發生階段。

任何一個狀況之最終目標，皆爲勝利條件之，得到正一位關白（秀吉之情況）之官位，或占領全國之城的任何一個可能性，爲增強其主權力就必須展開大規模的攻略。主權以城堡之石高、民衆向心力、是否爲分國城主、有無連接之居城、諸侯的官位等而定。理所當然的，考慮連接城之戰略是最正確的，但須視其狀況臨機應變再行動。

如果祇握有一個國程度之主權，首先應該考慮的是與周邊國之關係。先確認教會和寺院之外交關係和周邊大名之野心等。

與所有周邊之國同時對戰相當不利，敵人以一國爲佳。與其他之國保持友好關係，如此就可避免守備較薄弱之城被來個出其不意之攻擊了。

首先不與強大之大名敵對和同程度之大名先戰。士兵數之戰力亦不相上下時，從足輕頭時代就勤奮之向上者也許就不一樣了。問題是，如何將損傷降至最低。還有，主權力低弱時也會影響人材之錄用，且以對手



在主命之中有武者修行此一命令。如有想令其成長之部下，就積極令其出外修行。

之性格爲依據以調略方法加以庇護。

相鄰之強大大名，不論如何均要敵對時，以攻略對手之最弱的城堡，再以時間取勝之方法。進行此城如又被奪回就馬上再與予還擊，應該可以不須花費多大的戰力便可奪回。在爭取時間中，充實戰力再做好反擊體勢。

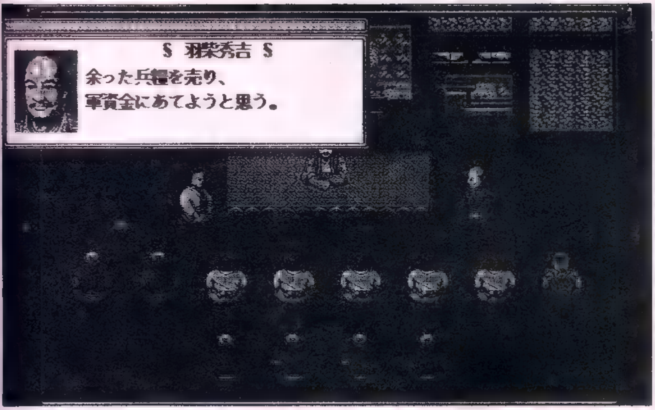
在那時候，將空閒的武將滯留於城中，而大名也不要離開城中。否則的話，突然遭受襲擊時無法應對，城堡也可能被奪走。反擊態勢整備好之後，先攻兵士數較少之處，以削滅對手之主權，先不要考慮連結，先攻擊對手之弱處，使對手遭受損失。在對手出擊期間，攻略居城也是一種手段。但如果須花時間過長，恐怕對手會折回，如果沒有十分把握，就不要輕易行事較妥。

如果周圍的強敵無論如何皆要對戰時，就從較遠之弱城先行攻打，再將此處當做居城之方法。雖然重建需要時間，但終究可避開滅亡的絕境。

某種程度攻城成功時，可將居城變爲巨城。雖須時間與金錢，但於軍事中是有利的。

儘量從弱大名開始攻打爲明智之舉。這也是和強大名對戰的一種方式。此時不要和鄰國相敵對，要集中戰力。和強力大名對戰之原因是爲阻止其大名愈形強大。最後要和睦時也要對手支配力較小之國，因爲比較好談和。

成長至全國主權1、2時，可以對周圍的弱小國進行壓制外交，無須戰力即可解決。如果官位是其目的，則開始於朝廷工作得取官位即可。得到某程度之官位後，以現在之主權力再也無法得到比這個更高之官位。因此開始攻擊鄰國、實行威壓外交、提高主權力時其戰力也相繼提高。



總算當上了城主，從今以後將由藤吉郎自己經營城池，先將今濱改為長濱吧!!

被附與使命時，軍資金就會怠失。此時，就要武將們把兵糧拿出去賣。

打算主宰全國之城，就要儘量由北端至南端開始行使主權。再來以南進或北進，則可不用擔心後方之城，而繼續進軍。而居城也相繼往最前線挪移，要攻城也就不必花費太多時間。而且亦可快速應對城被攻時之狀況。

大名的評定

因有諸侯身份之質的變化，在評定時亦和城主之時相對應，又會增加四個新的使命。威壓外交、修和外交、朝廷工作、茶會，均可稱爲外交關係之使命。這些內容爲以下所述

①威壓外交

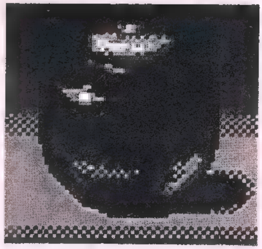
對主權力較小之國，勸告其成爲傘下之客爲其使命。成功的話，那國就可成爲自屬國。身份、外交手腕、弁舌技巧愈高之武將，也就愈容易成功。另外，對手之主權力差距愈大也就愈容易成功。當然也有給予貢物之時，如果使用次數愈多，再加上威壓外交的話，是必定會歸從的，如失敗，反而會搞壞彼此的關係。

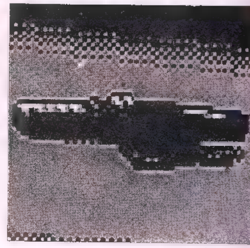
②修和外交

對不想對戰之對手給與金三千貫，保持友好關係爲其使命。使者之武將的身份、外交手腕、弁舌技能愈高則愈容易成功。和對手的關係是友好時，則更可能接受。成功時則關係可獲得少許改善。

③朝廷工作

於公家工作，取得官位爲其使命。使者之武將的身份、外交手腕、禮儀手法愈高則愈容易獲得信賴度。如果執行的話，必可增加朝廷之信賴度，可得一定以上之官位。使用三千貫當做是工作費用，獲得官位則有某程度之主權力，如支配主權力不足時，就無法於朝廷工作。





④茶會

召開茶會，強化與諸國之關係爲其使命。爲準備茶會用金一萬貫，受命之武將的茶會技能愈高者則愈能請來有意義之關係人。爲使主權國之關係良好，就要頻繁性的定時舉辦茶會。從準備到實行也須要相當時日。

有關於外交，也會影響大名的官位，因此儘可能的得取高官位。而主權力之多寡影響著官位之高低，但在其中亦有祇是官位高之例。因此亦有主權力雖小但也不接受威壓外交之大名。像此弱大名也祇有使力將其潰擊了。

如果所有的城堡皆考慮以力氣攻略的話，也就無須展開外交行動。和官位也沒有關係亦無須於朝廷工作。祇要考慮攻打之事即可。但如果以官位成爲天下人的話，就要視外交手段狀況來使其成爲一流之強大名了。

●官位之取得

●必須的主權力●

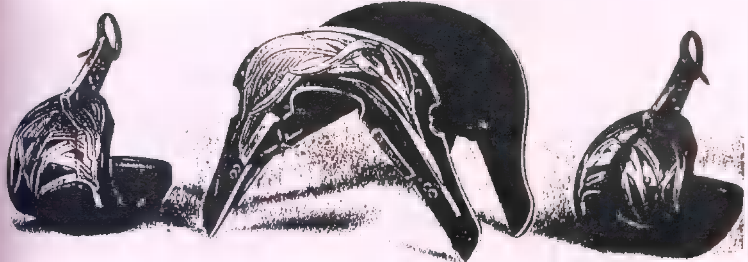
官階	主權
正一位	50000
從一位	40000
正二位	30000
從二位	20000
正三位	16000
從三位	12000
正四位	8000
從四位	5000
正五位	3000
從五位	1000

●必要之朝廷信賴度●

官階	朝廷信賴度
正一位	25000
從一位	20000
正二位	15000
從二位	10000
正三位	8000
從三位	6000
正四位	4000
從四位	3000
正五位	2000
從五位	1000

何謂一流大名之用策？

限定其控制範圍



任命城主及與力

大名的工作是，掌控人材和物資，此項占了相當重要之比率，成為大名才可體驗的是城主任命，給持有家老以上之身份的武將一個城，賦予管理權。以後，管理此城者為此武將，對此城之輸送工作，在評定中之新田開發和目標的改訂，是不在此授權之內的。

依照大名的指示，是要重視內政或重視軍備那一方呢，基本上守護城池的安全是城主的最首要任務。被圍攻時，有城主在就可免於長期間的圍困，在此之間獲得援軍，城池也就不至於被攻落。但是，就算城池被圍攻，在有城主之城的評定會中是不會有援軍前來助力的。因此要假裝正在攻打旁邊的城池，以求得援軍。

城主可附與直屬下人與力。此與力是要幫助城主之人材，所以選擇極優秀之人為佳。當然於居城中無法有所幫助之正將亦可將其調遷。可受命於此與力者，非得是部將以下不可。任命後依城主而定，可有昇格之機會。

成為大名時，其下屬武將亦會相形增多，在自己可掌控之外的武將，可任命其為城主即可。在對戰中備大將祇能有四人，除此之外者合都將其歸為城主。家老以下的武將全部有20即可。於合戰時各備大將以下之



於出陣前一定要先調查敵國的狀況，亦可找出想要之武將，找到的話就馬上給予挖角。

組頭各有四人，總計有20人。儘量留下優秀之人材，其他的就給與與力。在居城中之大名也在內共有25人，恰好爲於評定中可掌控之最佳人數。

於評定中將使命給予一半，另一半於被圍攻時待命，如此方可取得內政與軍事的平衡狀態。

注意物資的分配

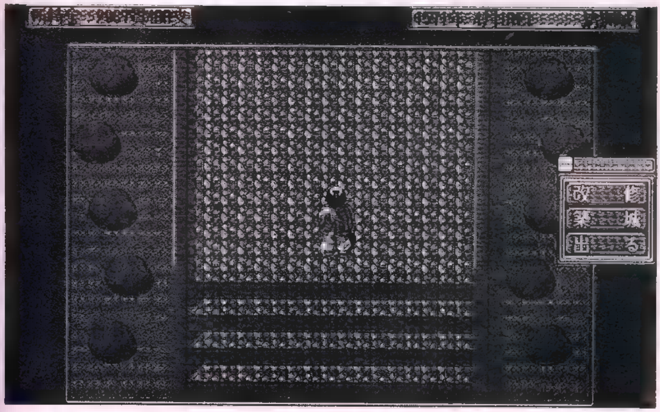
對物資的掌控，特別是攻下之城。對剛攻取下的城來說其士兵數、鐵砲數、兵糧數所剩不多，如被攻時就可輕易再奪回。如和大名之居城相連接，可快速的將士兵、鐵砲、兵糧送往居城，但士兵之訓練度、士氣低落時，怕會影響對戰中之士兵，所以儘量送在居城受訓過之士兵過去。

有關鐵砲，於居城外所剩餘的不多，基本上還是以居城送出的爲佳。在居城減少之士兵，可從別城調過來，等到下個月的回復，再加以充分訓練以提高其士氣。鐵砲的數量也是所剩無幾，受以使命購入鐵砲之事也不要忘記。之後尚有剩餘之人材的話，可派遣爲城主或新田開發與改訂，以提高防禦力。

最前線以外之處，兵糧和軍資所剩無幾亦有。只要供應其適度的兵糧和軍資即可。軍資和兵糧並不會因輸送而減少。

大名本身要做的事

諸侯因比一般人有過人之能力，將事情託給他人，倒不如自己動手來的較有效果些。譬如以下的四個狀況。



成了大名就可自由的築城。侍奉於大名時就必須得到其許可，但從今以後不管那個城皆可任己所好擴大了。

①築城

被看上之城由諸侯親自築城。但築城技能須在3不可。具有築城3技能之武將較少，若諸侯本身具有則可率先行動。砦（堡壘）改平城、山城須要工作時日20天及金一萬貫，平城、巨城要70天和金五萬貫。

因改建而使規模擴大，最大石高亦提高，防禦力也跟著提高。因此能力所及之處，將所有之城全部改建至最大規模，其工作天數可縮短。但須要有陣頭指揮，以大名來說是無法有任何推薦。記得改建之城，完工時再前往確認無誤即可。

②朝廷工作

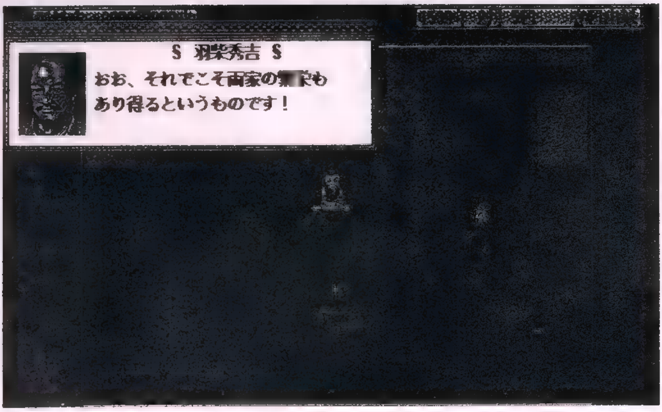
大名親自至公家，為得官位可進行各種活動。階位較低者菊亭晴季，有些程度就要拜託其他二人。以好錢的山科言繼來說，將所有的金錢奉獻上的話，就可輕易達成交涉。金如有二千至三千即可。持續奉獻，如果沒錢可再由城補充，因此可相當快的得到朝廷之官位。

另外一人的近衛前久喜歡和歌，如不能對上他的歌句的話，就無法親近他。禮法技能3的話，就以二個，2的話就以五個從中選擇。會應歌之後還要送禮。如果覺得麻煩就不要與其交涉。在此要特別提醒的，近衛前久喜歡美術品，而菊亭晴季喜歡南蠻物。

③調略

潛入其他大名之城，將其武將挖角過來，但成敗與否是依大名之主權力、能力和說服力而定。一般是投其所好送禮，而且不管是對方何人，只要送高價品，成功率是相當高的。但會和那武將所屬之大名關係惡化。

④破壞工作



以送禮搭起兩家的橋樑。

可藉助忍者破壞指定之城。費用是二千貫，要以所持之錢支付。雖耗時但不會失敗，關於風魔小太郎，因北條家有恩於他，故無法令其提供北條家的情報，及進行破壞工作。

⑤威壓外交

進入他國之居城進行威壓外交。此時可和對方之武將相連合進行。但如果直接謁見也就更有效果。成功時，可支配對手大名。但也有成為同盟之例。如達成支配對手時，於交戰中之對手態度也會有良好之變化。

⑥重修外交

在他國之居城進行友好外交。此時要以所持金付三千貫。被接受的話，就可改善兩國關係。重覆，此時可將彼此之關係提升為盟友。

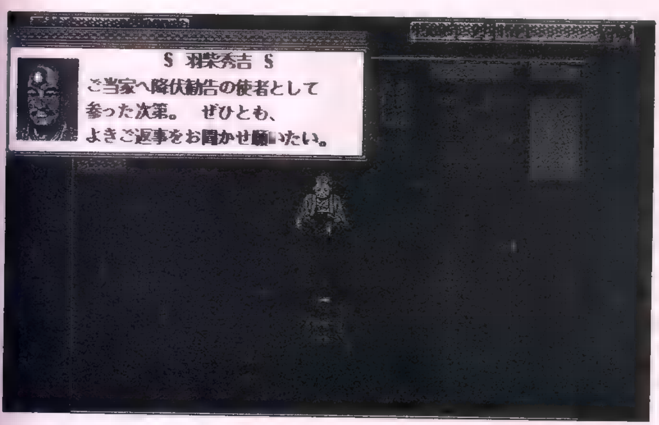
盜國技巧

就是成為大名，基本上依然是要攻打他國而擴充領域，但要將哪國視為敵人，那國必須要避免的一點就要慎重考慮，同時被周圍國攻擊，無法同時對應，儘量以各別擊破法為最佳途徑。必要時以威壓外交使對方成為支配之下，但這些大名何時會再背叛也就不得而知，在此就要特別留心。

一旦出兵攻打之諸侯，儘量就連續攻擊。但如果敵軍強大，兵士數、鐵砲數亦相當充實時，就無法靠近居城了。在此因先攻附近之城，等對方出援軍時，再火速攻居城。通常對手的士兵數會呈嚴重短缺狀態應戰。還有其鐵砲數量應該也會極端減少，這樣我軍的損傷就可減輕許多。如果，對手祇有居城以外別無他城時，此大名就會隨著居城的戰敗而消滅。

敵城數量多時，從鐵砲數多之處開始攻擊。此爲爲避免對手之居城被攻落時，再以新的居城之鐵砲對戰之慮。

如對手的支配力變小時，以威壓外交將其歸爲傘下之兵也是方法之一。特別是兵數與鐵砲減少時，邊補充邊進行外交，致少可賺取些時效。如有主權力之差時，大概均會屈服。但性格較差者，於最後的最後也不肯接受威壓者亦大有人在。



進行威壓外交之場面。不戰而獲得城池是最好不過之事。不論何事皆可以商議解決。讓弱小勢力跟隨吧！

大名的外交計畫

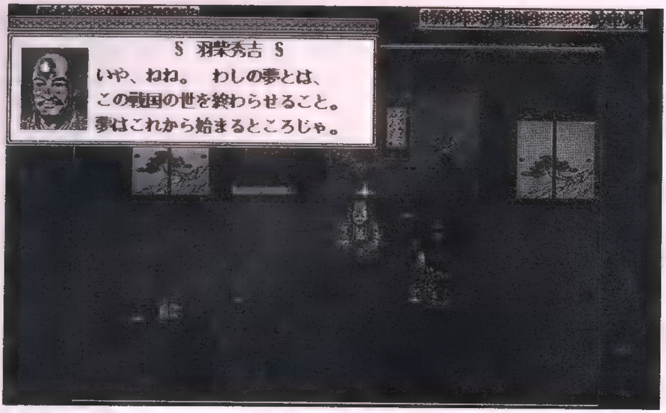
一旦成爲大名就不光祇有應戰，亦須進行外交交涉。與所有之敵人同時對戰是相當耗損的，如能技巧性的使用外交手腕，則可不戰既能主權其他國。

與他國之友好關係從好的順序依序是盟友、親密、良好、普通、敵視、絕交、交戰。特別是親密以上之大名，如果沒有這邊先攻擊，則他就不會攻過來。另外與這些不同狀態的是同盟、支配、服從等之關係。

同盟是，大名於取天下之際會前來協助，但立場呈對等狀態。狀態惡化時，由對手打破同盟關係。因此有同盟時，就必須以茶會來改善關係狀態，狀態如果是爲盟友，則可安心。

支配是，支配其大名。那大名之主權力成爲自己之主權力。如以威壓外交得到國土時，就可儘早於朝廷工作。另外，服從與支配恰成相反，等於是服從於他國之關係狀態。

大名所進行的外交方法是，首先以威壓外交對弱小國展開進行。於主權國外側之敵人，首先須從其大名開始應戰，暫時可有所緩衝。交涉時如以金錢就可解決的話，就可達到威壓的效果。相反的，不論其主權力多小亦不肯屈服之大名，其較沒有眼光，不如放棄算了。



為實現大夢想，展開至目前所學之技巧吧！

重修外交是對方之大名主權力較大時，所進行的外。基本上是要將關係改善化，並可予防周圍之攻略。重覆進行時，可將關係狀態提昇至盟友，亦不會受到對方之攻擊。

大名的戰略方針

以大名來說，戰爭必有其理由，最終目標定於以勝利為條件，但在那之前所要做的是，訂定戰略方針。

基本上對弱小大名可以威壓外交而得以主權力。但如果周圍的大名皆在主權下時，要往前攻打也就變困難了。確實要經過所主權之國是簡單容易，但如果是對戰也就有其不便之處。因此如果對再來的出擊行動有所阻礙時，就不以威壓外交手法，而是直接予與攻擊，會來得較妥當些。其大名死亡時，可將其手下之武將留幾人下來，而逃走之人，可以任官登用。而其他逃到別國者再攻打強大大名時再將其擊倒即可。

大名應該瞄準的是山城等京附近的國土。占領此周邊，再設立座城，對各種活動均可有大利之展開。於朝廷工作也不需多費時，和商人的買賣也較容易些。

戰爭儘量於殲滅一個大名時，就立刻休息。至軍馬數回復、士兵的訓練度、士氣達到最高點為止，最好是不要動。另外，展開奪取得之新田開發，提高與鄰國相接之城池防禦力，與運送補充士兵和鐵砲。如尚有餘力時，可收集下次要攻打之國的情報，再展開對對手國之破壞工作。展開調略行動等將對手弱體化後，要攻下他城是隨手可得了。另外，為不被攻擊，以重修外交友好關係手段，使對手親善於我方也就更佳。

完成準備後，於最前線之城池出兵攻打，再趁此期間打擊對方之座城，再來的攻略行動也就可輕鬆展開了。

走向天下人的里程碑

從三個勝利條件中選擇吧！



想要坐上天下人的寶座，可用實力將全國統一或者由朝廷任命爲正式繼位的正一位，共有這二個方法。無論是其中的那一項都和現實距離非常遙遠，沒有獲得相當的支配勢力是很難達成的。

還有，就算秀吉本身沒有成爲正一位，也可以由就職大名成爲正式的正一位，便算得勝了。爲了這樣，從足輕時代開始爲自己的君主工作，得以擁戴君主的樂趣也正在其中。尤其是秀吉的時候，如果本能寺沒有變遷之事宜，且能爲信長繼續工作，實現這件事是令人非常愉悅之事。

雖然成爲大名或者爲大名繼續工作，爲達到勝利而努力的目標大大的被區分爲二。但是爲大名繼續工作卻比較容易達成目標。秀吉的時候是例外的例子，即使依歷史介紹過程，他也能成爲大名。而且還是承繼信長所有的領有之地，故拚命的爲大名工作也是理所當然的。只是如果現在是替其他的大名工作，而爲了自己成爲大名，就必需向現在工作的大名提出挑戰，對付他。但是在成爲城主之前，並無法移動自己所屬的軍隊。就無法忤逆自己的大名了。如果成爲城主則往上爬至大名的機會也變大了。

可以的話，當上國主之後再行動，可在安全的有利條件下獨立成功。獨立後，並不會像現在一樣，背後還有龐大的勢力可依靠。對於周圍的關係需予以注意，而在武將方面也必需加以招收擴大自己的戰鬥能力。

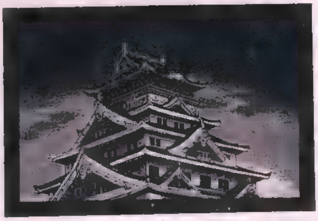
不這樣辛苦做無法當上大名。因此如最後欲令其成爲大名的是除了秀吉以外的人，將會是一件更爲辛苦的事。

◎三個勝利的條件

①統一天下
由主人翁出世成為大名，統一全國200座城池。

②就任最高官位
主人翁由朝廷任命為正一位的官職。

③輔佐霸業
主人翁所從屬的大名被任命為正一位官職。





以武力來統一

主人翁成為大名，並將全國統一。而且四周都沒有敵人，完全掌握整個天下的狀況。實際上並不須要攻取所有的城，為了讓從屬的國家能以被主人翁佔領的東西來對待，也就是服從主人翁來對待。使用外交加施壓力是必要的。但是，不管怎麼說，城被占領的這一邊雖比較辛苦，但是卻比較有趣。

為了這個結局的閉幕，基本上戰爭必需一直持續下去。為了這個原因，從當上大名開始，用自己所設計的戰略方針是必要的。可以的話，壓制北或南的其中一邊，而後再北進，或南攻比較有利。這個方法最有利的地方就是對於所占領的城池並需去考慮到防御就可以先進攻這件事。而且居城會一直遷移，所以攻打城池不必花太多的時間，並較具速攻性。

而缺點就是，當居城一移動馬上會使戰鬥力降低這件事。因為和移動地方的士兵能發生相混，故在訓練度，及士氣方面一定會低下因此訓練是必要的。還有，在北方的槍炮也變得無法無中於一個地方，而南方的軍馬難以集中也是弱點。

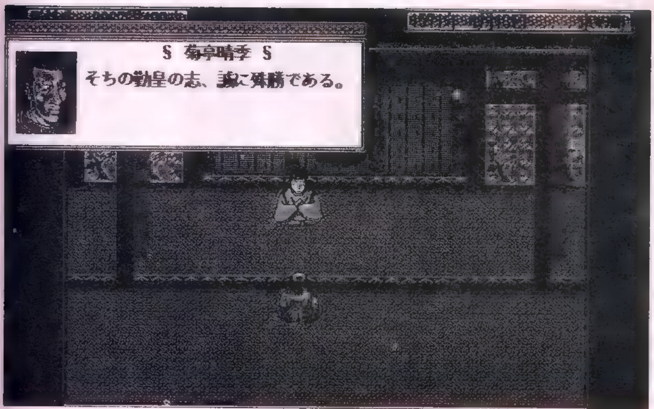
用權威來取得天下

由朝廷頒授為正一位的結局。為了要能在朝廷工作，必須花上一筆錢，而配合支配力的控制之下，至得到官位成為正一位為止還須花上一些時間。對於支配力，因為從屬之大名的分數也能合計進去，故並不一定需要有大國才能辦到。就算自己的國家無法占領半個日本，只要讓多數的大名歸屬的話，最後還是能獲得正式的官位。

對於使用外交壓力的大名，並不一定要與他有所接觸或在附近的。

所以其它遠方較弱小的大名也能使它們成為自己所支配的一部分。依照這樣下去的話，能夠陸續支配其它更多的大名。不過依照感情、個性，就算有幾個支配力較低的大名，也無法收為支配下的大名。但是反過來，為

了使彼此感情能更好，自己加入的大名也大有人在。當自己國家的支配力增加到差不多的一個程度時，大名本身可踏上全國外交壓力的旅程了。收集、集中能成爲正一位的支配力是不可缺的。如果支配力變大了，就可以在朝廷中好好的拚命勤奮的工作了。總而言之，當支配力達到五萬以上時，能對朝廷貢獻度達到二萬五千以上的話，就能穩穩當當的當上正一位官職了。



為了信長將軍只有繼續攻打、攻打，只因為前方是這整個天下。完成全國統一或者成為信長將軍的太政大臣？！

輔佐稱霸天下之大業

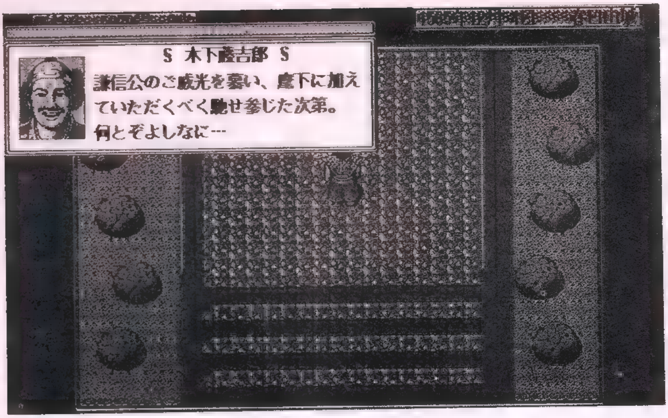
這是屬於爲大名工作而使大名獲得正一位官職的結局。成爲信長的太政大臣。但是以秀吉來工作時，由於本能寺的變遷，在沒有想到的情況下，自己成爲大名也是有的。但新武將在開始的時候，替大名工作幾乎都是爲了取得全天下。

基本上呢是成爲城主，並被命令爲攻略他國的國家，並且確定證實時，不知何時忍者會向城主有所報告。然後就成爲在居城集合的結局了。一成爲城主，將私替大名在朝廷工作一事沒有關係，爲了使所屬的大名的支配力得以提升，除了在攻略國家上多努力以外別無他計了。而所攻略之他國，並不一定要是接受主君命令所指的地方。不過在主命以外所攻略下的城池，評價並不高。

爲了使朝廷工作能分工合作，在擔任大名時並不須攻取所有的城池。和正一位官職相對應的官職如果是秀吉就是關白。而如爲別的大名時，有時就會是征夷大將軍了。

迴避本能寺之變

爲了使織田信長能取得天下，不管如何一定要迴避本能寺之變的這段歷史事件。如果運氣好的話，不必由這邊積極的運作，這段歷史也就不會發生。但是如果有幾個歷史事件發生的話，那麼那段歷史事件便會自動的發



全部全由這開始。這是藤吉郎離開織田家，準備要到上杉家仕官的時候。謙信將軍將統治全天下人嚀！

生。只是如果只想去阻礙本能寺之變的發生，那麼倒不如在其它歷史事件繼續發生之情形下，迴避本能寺之變這段歷史。

「本能寺之變」的發生條件

(1)羽柴秀吉、明智光秀、柴田勝家全體在織田家工作，並成為城主。
(2)上記的全員沒有生病，也沒有軍團移動，且不在籠城中。
(3)織田家佔領有尾張、美濃、南近江、北近江、所有的山城，而居城是在安土城。
(4)安土城不是在籠城中。
(5)毛利家的出雲石見、支配著安芸的所有城池。
(6)在北陸地方，有存在織田家以外的大名家。
(7)主人翁並未接受到主命或者，在主命完成之後，而時間是一月以外的時候。

以上共七個條件。

在這裡面，(1)是如果沒有在織田家工作就沒有意思，故無法排除。(2)和(7)合併組合，除了在一月份以外使用軍團移動的方法。只是，實際上卻非常的困難。(3)是主人翁成為城主的時候，由於所有的東西都幾乎成為織田家的東西，如何去阻止這件事是非常困難的。(4)的發生與否完全取決於(3)。(5)是最容易防備的條件。即使不以盜取國家為目標，也還可以攻打他國的城池，而和毛利家無論如何都會而戰鬥，所以不用太在意。但是再次被取回的可能性也有。所以對於攻取二個國家時，一個一個將其城池攻打下來的方法比較妥當。(6)想要完全去壓制北陸地方是很難的。如被委任盜取北陸地方的國家的話，那麼就需看看到底是歷史事件先行發生，亦或是盜取北陸國先行完成了。

避開(5)的條件，並可讓其他歷史事件一邊發生，是迴避本能寺之變最有效的手段。如果能平安無事的迴避本能寺之變的話，和信長一同取得天下是毫無問題，所以加加油讓信長的聲勢能壯大起來。

以光秀、勝家來遊戲！

在一回遊戲終了時，下一個開始可以玩明智光秀、柴田勝家其中任何一個新武將。到目前爲止除了玩秀吉的遊戲以外就沒有其它的，而在以光秀或勝家玩時，會出現新的結果，並且非常的有趣。總而言之，爲了讓幾個歷史事件能除了秀吉以外也能出現，站在不同立場和歷史事件一同共享快樂也是很不錯的。

以明智光秀的玩法

光秀登場的年代是從1568年開始。身分是侍大將。而明智光秀是以支配下武將的身分自居。還有，他擁有和妮妮一樣能助他一臂之力的美麗妻子阿槇。發生的歷史介紹有「放浪的將軍」、「信長上洛」、「金之崎的撤退戰」、「長篠的合戰」、「安土築城」、「和將軍家的斷交」、「本能寺之變」。放浪將軍是爲讓光秀能再次重新登場所發生的一段歷史事件。

以柴田勝家的玩法

勝家和秀吉同樣是1500平所開始存在的武將，由於身分是由部將開始，是非常有利的立場。總而言之，和木下藤吉郎的感情可說是瀕臨破裂，而藤吉郎爲什麼會被當做壞的一方，這是非常有趣的一點。而令人惋惜的是他沒有妻子，而和阿市也沒有結成婚。而歷史發生的歷史事件是「墨保的築城」、「足利義輝的死」、「遷移至岐阜城」、「放浪的將軍」、「信長的上洛」、「金之崎的撤退戰」、「長篠的合戰」、「安土築城」、「和將軍家的斷交」、「本能寺之變」等。

第四章　主要資料總覽



「太閤立志傳II」中，除了登場武將，還設定著有關城池或寶藏等詳細的資料。有興趣的人，可以參閱本章。

資料

城市資料

就各種資料作說明。只要輸入資料欄內的資料，就會顯示此資料的內容

有關城市的資料。只要以調查指令選擇城市，或以情報指令「大名情報」選擇城市，即可看到城市的有關資料。

所屬大名

治理此城的大名。

城市的種類與規模

城市的種類有4種，各有各的規模。

■種類……城市的種類。依統治方法分爲4種。

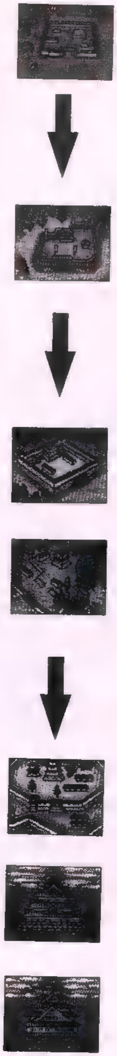
居城▲大名作爲根據地的城市。

支城▲大名委任城主統治的城市。

直轄城▲大名兼城主，直接統治的城市。

空き城▲非任何大名所統治的城市。

■規模……城市的大小，隨著築城而擴大規模。



城市的基本資料

城市的財力、軍力等基本資料。□內的數字表在那城市中的最大値與最小値。

■**石高**……米的生產量。生產量高，軍資金或兵糧收入、補充的士兵數就會增加。左邊代表現在的米穫量，右邊是最大值。

[0～最大值依城市規模而異]

■**民掌握率**……住民對所屬大名的忠誠度。忠誠度高，則軍用資金或兵糧收入就會增加。因著所屬大名的官位或城主能力而每月增減。未與所屬大名的居城連接的城市，其民掌握率會一個月一個月地降低。

[0～100]

■**防禦度**……城市的堅固程度。防禦度高的話，門或城牆的強度也增加，對攻城戰會有甚大的助益。

[0～最大值依城市規模而異]

■**鐵砲**……城市擁有的槍砲數。數量大，則可在出征之際，組織多支的槍砲隊。可在鍛冶屋、商店或南蠻館購得。

[0～20000]

■**軍馬**……城市擁有的軍馬數。數量多，則可在出征之際，組成多支騎馬隊。可在馬屋購得。

[0～20000]

■**軍資金**……城市所持有的軍用資金。每月月初因爲米獲量和民掌握率有資金流入。主要使用在俸祿的發給，和槍砲的購買等。

[0～300000]

■**兵糧**……城市的米量。每月月初因爲米產量和民掌握率而有收入。爲士兵的食糧。可在米店買賣。

[0～300000]

■**兵士數**……城市的士兵數量。每月月初，可以按照米產量加以補充。兵糧少的話就無法補充。

[0～最大值依米穫量而異]

■**訓練度**……士兵受訓練的程度。若訓練度高，則作戰時的移動力、攻擊的成功率也會提高。

[0～200]

■**士氣**……士兵的士氣。士氣若高，對作戰會有很大的助益。作戰期間，若士氣變成0，則就算還有士兵仍屬失敗。

[0～200]

城池資料一覽表

戰時之要爲攻城戰。在戰鬥時最重要的雖是士兵的士氣，但攻城戰之際，城池之防禦度高低亦爲十分重要之因素。因此不論士兵有多少，如果城防率太低的話，那就糟糕了。因此，平時對於減地防禦度就需經常注意，不斷的改修城池、訓練士兵，以備有患。

下表中之「主」代表爲分國之中心城池。在「石高」左邊爲初期狀態之數值右邊爲開發之上限。而「型」則代表表城池之類型、山爲山城、平爲平城、巨爲巨城、空爲空城、砦爲小規模城池。

分國	城名	大名	主	石高	資金	兵糧	防禦	民掌	兵士	士氣	訓練	鐵砲	軍馬	型
津輕蝦夷	三戸	南部	○	8/13	6000	12000	200	70	2000	130	120	0	100	山
津輕蝦夷	八戸	南部	×	5/8	600	1500	120	55	1000	120	110	0	0	平
津輕蝦夷	弘前	南部	×	5/10	1000	3200	200	55	1000	110	90	0	0	山
陸奥	米澤	伊達	○	12/26	8000	28000	150	85	3400	130	140	20	800	山
陸奥	岩出山	大崎	×	4/16	4000	9000	130	60	1400	110	90	0	100	山
陸奥	登米	大崎	×	2/10	600	1800	120	50	300	100	90	0	0	山
陸奥	白石	伊達	×	6/18	1500	4500	120	70	800	120	150	0	100	平
陸奥	桑折	伊達	×	4/13	1200	3500	110	70	500	130	140	0	0	山
出羽	山形	最上	○	8/26	7000	24000	140	60	2000	140	130	10	600	山
出羽	横手	最上	×	4/18	1500	3500	120	55	500	120	100	0	0	山

分國	城名	大名	主	石高	資金	兵糧	防禦	民掌	兵士	士氣	訓練	鐵砲	軍馬	[illegible]
出羽	鮭延	最上	×	3/13	1500	3000	95	55	500	130	120	0	0	平
出羽	鶴岡	最上	×	4/16	1000	2500	110	50	500	120	120	0	0	山
南陸奥	黒川	蘆名	○	11/37	7500	24000	150	80	2800	150	110	0	1200	山
南陸奥	二本松	蘆名	×	4/18	1000	3000	130	60	500	120	90	0	100	山
南陸奥	須賀川	蘆名	×	4/21	1200	3500	130	60	500	130	80	0	100	山
上野	廐橋	上杉	○	17/29	7000	22000	110	80	3300	160	180	50	1200	平
上野	沼田	上杉	×	8/16	1500	4500	80	70	1000	150	170	0	400	山
上野	箕輪	上杉	×	12/21	2500	8500	100	65	1600	150	170	0	600	山
上野	松井田	北條	×	12/28	2600	8000	85	90	1600	150	140	20	500	山
上野	館林	北條	×	8/13	1600	5000	70	85	1000	140	140	0	400	平
下野	宇都宮	宇都宮	○	20/34	9000	29000	120	70	4000	110	90	0	500	平
下野	唐澤山	宇都宮	×	14/21	2600	8000	180	60	3000	90	90	0	100	山
下野	小山	宇都宮	×	12/18	2500	6000	70	60	1400	100	80	0	0	平
常陸	太田	佐竹	○	20/32	12000	40000	120	100	5000	140	150	50	1000	山
常陸	水戸	佐竹	×	18/37	4000	12000	110	90	2400	140	140	0	300	平
常陸	小田	佐竹	×	14/21	3000	10000	70	85	1800	130	140	0	100	平
房總	國府台	里見	○	22/32	10000	38000	70	80	4500	130	130	20	600	山
房總	結城	里見	×	15/24	3500	9000	60	70	1900	120	130	0	200	平
房總	久留里	里見	×	18/29	4000	12000	70	80	2300	120	120	0	300	山
房總	稲村	里見	×	14/21	4000	10000	50	85	1800	110	120	0	200	平
武藏	河越	北條	○	24/40	9000	30000	90	90	3300	130	140	50	1200	平
武藏	忍	北條	×	18/32	5000	18000	10	80	2200	130	130	30	600	平
武藏	本形	北條	×	12/21	6000	16000	80	80	1800	140	140	0	500	平
武藏	江戸	北條	×	4/13	1500	5000	50	90	500	120	130	0	100	砦
武藏	瀧山	北條	×	10/16	5000	14000	60	90	1500	140	140	0	300	山
相模伊豆	小田原	北條	○	35/40	24000	95000	230	100	5000	150	160	100	2500	巨
相模伊豆	玉繩	北條	×	6/10	3500	11000	50	95	1000	140	140	0	300	山
相模伊豆	津久井	北條	×	2/5	1000	3500	40	95	500	110	130	0	50	砦
相模伊豆	三浦	北條	×	2/4	1000	3000	30	95	500	120	120	0	50	砦
相模伊豆	韮山	北條	×	4/8	3000	9000	40	100	1000	120	130	0	300	砦
甲斐	躑躅ケ崎	武田	○	24/32	29000	60000	50	100	5000	200	200	100	5000	平
甲斐	下山	武田	×	2/5	1000	2500	30	90	500	180	180	0	300	砦
甲斐	岩殿	武田	×	12/16	4200	12500	40	90	2400	180	180	0	2000	山
甲斐	韮崎	武田	×	2/5	1000	2500	30	90	500	180	180	0	300	砦
信濃	海津	武田	○	20/26	7000	18000	150	60	5000	170	180	50	3200	平
信濃	飯山	上杉	×	4/8	2000	5000	50	50	1200	170	180	0	600	砦
信濃	小諸	武田	×	10/24	4500	12000	70	60	2000	160	170	0	2200	山
信濃	木曾福島	武田	×	12/21	5000	15000	90	50	3000	170	190	10	1500	山

分國	城名	大名	主	石高	資金	兵糧	防禦	民掌	兵士	士氣	訓練	鐵砲	軍馬	型
信濃	高遠	武田	×	12/21	4000	12000	100	70	2400	180	190	30	2000	山
信濃	飯田	武田	×	18/18	3000	8000	90	70	2500	170	190	0	1500	山
越後	春日山	上杉	○	30/40	22000	70000	200	90	5000	200	200	80	3500	山
越後	本莊	上杉	×	14/32	4000	10000	90	70	2400	180	180	0	900	山
越後	新發田	上杉	×	16/32	6000	18000	85	75	3200	180	180	10	1200	平
越後	枋尾	上杉	×	5/13	3000	8000	90	80	1200	170	180	0	600	砦
駿河	駿府	今川	○	20/32	18000	30000	100	80	5000	70	90	10	800	平
駿河	深澤	今川	×	10/18	3000	10000	70	80	2000	70	90	0	500	平
駿河	興津	今川	×	5/8	1600	4500	40	80	1000	70	90	0	500	平
駿河	花澤	今川	×	10/24	2700	7000	100	80	1500	70	90	0	500	平
遠江	濱松	今川	○	12/26	5500	20000	140	90	3000	90	90	10	500	平
遠江	二俣	今川	×	8/16	3500	10000	80	90	2000	80	90	0	300	平
遠江	掛川	今川	×	16/21	4500	12000	110	90	2500	70	90	0	200	平
遠江	高天神	今川	×	15/21	5000	16000	180	80	3000	90	90	20	300	山
三河	岡崎	德川	○	15/21	10000	30000	80	80	1500	190	180	30	300	平
三河	長篠	今川	×	2/5	500	1000	20	40	200	70	90	0	0	砦
三河	野田	今川	×	10/21	2000	5000	40	40	2000	60	90	10	200	平
三河	吉田	今川	×	8/21	1000	2500	40	40	600	60	90	0	200	平
尾張	清洲	織田	○	13/32	12000	40000	70	90	2000	110	150	500	1500	平
尾張	鳴海	今川	×	10/13	1000	20000	60	60	3000	70	130	0	300	山
尾張	小牧山	織田	×	2/4	500	1500	30	90	300	90	140	0	0	砦
尾張	犬山	織田	×	7/13	1500	5000	80	90	1000	90	140	300	500	山
尾張	守山	織田	×	5/13	1500	4500	75	90	800	90	140	200	200	山
尾張	那古屋	織田	×	10/32	2500	8000	80	90	1000	90	140	100	800	平
美濃	稻葉山	齋藤	○	30/34	19000	60000	190	80	7500	140	110	2000	2000	山
美濃	墨俣	－	×	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	空
美濃	大垣	齋藤	×	15/26	3500	14000	90	80	2000	130	150	1000	600	平
美濃	曾根	齋藤	×	10/13	4000	12000	110	80	1600	130	150	1000	300	山
美濃	岩村	齋藤	×	8/10	1000	2500	30	80	2400	130	150	5000	0	砦
美濃	北方	齋藤	×	18/21	5000	12000	110	80	2000	130	150	1000	600	山
伊勢	安濃津	北畠	○	30/32	15000	42000	120	90	5000	110	120	70	600	山
伊勢	長島	本願寺	×	15/21	5000	40000	140	100	3000	200	70	5000	0	平
伊勢	桑名	北畠	×	15/18	2500	7000	60	90	1500	110	120	10	200	平
伊勢	伊勢龜山	北畠	×	14/18	3500	11000	80	90	2000	110	120	20	200	山
伊勢	大河內	北畠	×	10/13	3000	9000	80	90	1800	110	120	20	200	平
伊勢	鳥羽	北畠	×	4/6	1500	5000	40	90	500	130	170	50	0	砦
越中	富山	神保	○	12/37	5000	12000	70	50	3000	100	80	0	100	平
越中	魚津	神保	×	8/24	1500	5000	55	40	1000	90	70	0	0	平

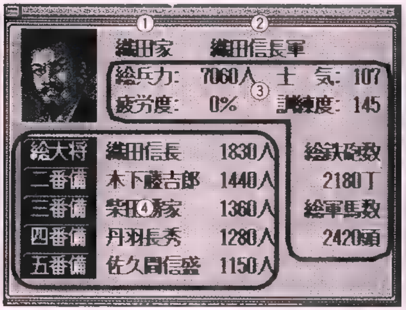
分國	城名	大名	主	石高	資金	兵糧	防禦	民掌	兵士	士氣	訓練	鐵砲	軍馬	型
能登	七尾	富山	○	15/32	9000	25000	80	40	4000	110	90	0	150	山
加賀	金澤	本願寺	○	20/29	8000	50000	100	100	4000	200	100	5000	0	平
加賀	小松	本願寺	×	15/18	3000	20000	100	100	1600	200	70	5000	0	平
加賀	大聖寺	本願寺	×	15/21	3000	25000	100	100	2000	200	70	5000	0	山
越前若狹	一乘谷	朝倉	○	24/29	22000	60000	90	90	7000	140	130	300	500	山
越前若狹	北ノ莊	本願寺	×	18/26	3000	12000	100	100	2000	200	70	5000	300	平
越前若狹	大野	本願寺	×	15/16	4000	18000	180	100	2500	200	100	5000	0	山
越前若狹	府中	朝倉	×	13/16	2500	8000	60	80	1800	130	120	0	0	平
越前若狹	金ケ崎	朝倉	×	8/10	4000	10000	65	80	1500	130	130	20	100	平
越前若狹	小濱	朝倉	×	12/16	2400	8000	65	70	1500	120	120	0	100	平
北近江	小谷	淺井	○	24/32	10000	42000	160	90	5000	180	150	300	100	山
北近江	橫山	淺井	×	3/6	500	2000	50	90	500	170	150	0	0	砦
北近江	大濃	淺井	×	10/18	3000	8000	80	90	2000	170	150	100	50	平
北近江	佐和山	淺井	×	12/24	5000	18000	80	90	3000	180	150	200	50	平
北近江	今濱	淺井	×	3/13	1000	2500	40	90	500	170	150	0	0	砦
南近江	觀音寺	六角	○	28/37	12000	32000	150	60	7000	120	140	100	500	山
南近江	目加田	六角	×	2/13	1000	2000	30	60	500	110	140	0	0	砦
南近江	長光寺	六角	×	3/10	1000	2000	40	60	500	120	130	0	0	砦
南近江	日野	六角	×	14/26	5000	15000	80	80	3000	130	150	200	200	平
南近江	阪本	六角	×	3/13	1000	2000	40	60	500	110	130	0	0	砦
大和伊賀	大和郡山	松永	○	15/26	14000	35000	90	90	2000	120	150	100	200	平
大和伊賀	信貴山	松永	×	12/21	5000	12000	125	80	2000	110	120	300	0	山
大和伊賀	多聞	松永	×	10/21	2000	5000	70	80	1400	120	120	50	0	平
大和伊賀	伊賀上野	松永	×	3/9	1000	2000	50	70	500	130	130	20	0	砦
大和伊賀	高取	筒井	×	15/24	10000	30000	80	90	3500	120	140	200	50	山
山城	二條	足利	○	10/16	9000	15000	55	50	2500	85	100	0	100	平
南近江	朽木谷	六角	×	14/21	6000	40000	100	100	2000	200	120	0	0	山
山城	槇島	三好	×	5/13	2200	4000	90	30	800	50	110	50	0	山
山城	勝龍寺	足利	×	7/16	1600	3000	80	40	1000	60	70	0	0	平
丹波丹後	八上	波多野	○	18/24	8000	45000	140	80	5000	150	140	150	100	山
丹波丹後	宮津	波多野	×	7/13	1500	6000	120	70	1000	145	130	30	0	山
丹波丹後	園部	波多野	×	10/18	2500	9000	110	70	1500	145	130	60	0	山
丹波丹後	福知山	波多野	×	9/16	2000	8400	120	70	1400	145	130	50	0	山
丹波丹後	丹波龜山	波多野	×	6/13	1200	5400	100	70	900	145	130	20	0	山
攝津	芥川	三好	○	20/24	28000	50000	80	60	5500	80	120	800	200	山
攝津	高槻	三好	×	2/5	800	1200	30	40	300	60	110	10	0	砦
攝津	茨木	三好	×	10/13	4000	8000	60	55	1600	70	120	150	0	山
攝津	伊丹	三好	×	9/13	3500	6000	65	40	1400	60	120	50	20	平

分國	城名	大名	主	石高	資金	兵糧	防禦	民掌	兵士	士氣	訓練	鐵砲	軍馬	型
攝津	本願寺	本願寺	×	40/60	100000	200000	250	100	1000	200	90	5000	0	巨
攝津	尼崎	三好	×	10/13	4000	5000	70	40	1500	55	100	60	0	平
攝津	花隈	三好	×	8/10	2500	4000	55	40	1200	50	110	30	0	平
河內和泉	飯盛	三好	○	15/21	5000	8000	50	55	2300	30	110	80	0	山
河內和泉	高屋	三好	×	4/8	2000	4000	45	50	600	50	120	10	0	砦
河內和泉	岸和田	三好	×	12/18	3500	5000	40	45	1600	40	100	20	0	平
紀伊	雑賀	雑賀	○	10/24	7000	24000	100	100	2500	180	190	5000	0	山
紀伊	根來	雑賀	×	7/18	3500	15000	90	100	2000	170	185	5000	0	山
播磨但馬	三木	別所	○	15/32	8000	42000	150	90	4500	130	120	300	100	平
播磨但馬	出石	山名	×	8/16	1600	4500	50	70	1000	95	90	10	0	山
播磨但馬	竹田	山名	×	6/13	1500	4000	50	70	800	100	90	0	0	山
播磨但馬	御着	小寺	×	8/13	6000	18000	60	80	2000	105	100	100	50	平
播磨但馬	姫路	小寺	×	8/14	5000	10000	50	90	1200	110	120	50	0	砦
播磨但馬	魚住	別所	×	5/13	1500	3500	45	70	700	110	110	10	0	平
播磨但馬	上月	別所	×	7/18	2000	4500	50	70	1000	110	110	30	0	平
因幡伯耆	鳥取	山名	○	18/32	8000	30000	100	75	4000	120	110	100	200	山
因幡伯耆	羽衣石	山名	×	8/18	2000	5000	60	70	1100	110	95	0	0	山
出雲石見	月山富田	尼子	○	20/34	12000	35000	180	80	5500	130	120	100	400	山
出雲石見	三刀屋	尼子	×	9/18	3000	7000	100	60	2000	110	100	0	100	山
出雲石見	溫湯	尼子	×	8/16	2500	6000	120	70	2000	120	110	0	100	山
出雲石見	津和野	尼子	×	8/13	1500	10000	100	70	2000	120	110	0	0	山
備前美作	岡山	宇喜多	○	20/37	10000	45000	105	90	5000	120	140	200	300	平
備前美作	三星	宇喜多	×	7/16	2500	6000	50	70	1000	110	130	10	0	山
備前美作	砥石山	宇喜多	×	2/8	800	1800	30	80	300	110	130	0	0	砦
備前美作	沼	宇喜多	×	7/16	2500	6000	55	80	1000	110	130	10	0	平
備中備後	備中高松	毛利	○	18/32	6500	25000	130	90	3000	120	140	50	200	平
備中備後	甲山	毛利	×	10/18	2000	8000	40	90	1500	115	130	10	0	山
備中備後	松山	毛利	×	12/21	3500	10000	70	90	1600	115	140	20	0	山
備中備後	神邊	毛利	×	2/8	1500	4000	40	90	500	110	130	10	0	砦
安芸	吉田郡山	毛利	○	24/29	24000	70000	120	100	4000	140	160	500	1000	山
安芸	安芸高山	毛利	×	8/13	2000	7000	60	95	1200	120	130	20	0	山
安芸	鉛女山	毛利	×	8/13	2500	7200	80	95	1200	115	130	20	0	山
安芸	桜尾	毛利	×	3/6	1000	3000	45	95	500	120	140	0	0	砦
周防長門	山口	毛利	○	20/29	8000	22000	70	90	3000	115	140	150	100	平
周防長門	岩國	毛利	×	16/21	2500	8000	55	90	2400	120	130	50	0	山
周防長門	勝山	毛利	×	5/9	1200	4000	30	90	700	120	130	0	0	砦
阿波	勝瑞	三好	○	18/32	5000	12000	80	95	2500	110	130	100	0	平
阿波	撫養	三好	×	13/24	4000	11000	80	95	2000	115	110	30	0	平

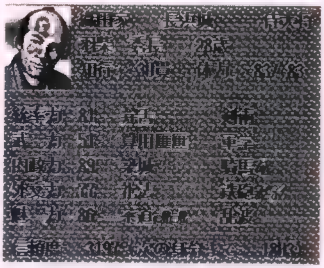
分國	城名	大名	主	石高	資金	兵糧	防禦	民掌	兵士	士氣	訓[illegible]	鐵砲	軍馬	型
讃岐	十河	三好	○	16/26	4000	12000	80	90	2500	140	140	200	0	山
讃岐	多度津	三好	×	9/16	3000	7000	65	90	1300	110	110	20	0	平
伊予	湯築	河野	○	18/32	8000	30000	90	80	3500	95	90	20	100	平
伊予	高卡	河野	×	2/10	1000	2000	30	80	500	85	85	0	0	砦
伊予	大洲	河野	×	10/26	3000	10000	55	70	1800	80	80	0	10	山
土佐	岡豐	長宗我部	○	22/29	14000	48000	95	80	5000	170	160	200	300	山
土佐	安芸	長宗我部	×	10/16	4000	10000	70	80	1500	170	160	0	100	山
土佐	浦戸	長宗我部	×	2/5	1000	2500	30	60	500	150	150	0	0	砦
土佐	中村	一條	×	10/16	4000	12000	60	40	3000	110	70	0	10	平
豐前	小倉	大友	○	16/26	5000	18000	100	70	2400	120	120	2000	50	平
豐前	中津	大友	×	4/8	1200	4000	60	80	800	120	120	1000	0	砦
筑前筑後	秋月	秋月	○	18/29	10000	25000	100	100	3500	120	160	200	50	山
筑前筑後	宗像	大友	×	4/8	1000	2500	60	90	600	100	110	2000	0	砦
筑前筑後	立花	大友	×	14/26	5000	14000	140	100	3200	140	170	1000	50	山
筑前筑後	久留米	秋月	×	10/24	2500	6000	60	90	1400	110	120	20	0	平
筑前筑後	柳川	秋月	×	8/16	2500	7000	65	90	1200	115	120	20	0	平
肥前	佐嘉	龍造寺	○	22/32	15000	50000	120	100	3500	170	160	1000	500	平
肥前	勢福寺	龍造寺	×	10/16	15500	10000	80	80	3000	160	150	100	0	平
肥前	大村	龍造寺	×	8/16	3000	7000	80	80	1200	145	130	100	0	平
肥前	平戸	龍造寺	×	6/10	5000	8000	100	90	1000	150	150	300	0	平
豐後	府內	大友	○	22/34	18000	55000	70	80	4000	120	150	2000	600	平
豐後	高田	大友	×	9/16	2500	6000	100	60	1300	100	130	1000	0	山
豐後	岡	大友	×	11/18	3500	9000	200	70	1600	100	120	2000	0	山
豐後	佐伯	大友	×	9/16	2000	6500	180	60	1300	100	130	1000	0	山
豐後	丹生島	大友	×	4/8	1500	4800	80	70	800	110	140	1000	0	平
肥後	人吉	相良	○	12/32	7500	20000	70	75	2900	170	140	400	800	山
肥後	永野	相良	×	7/18	1500	4500	60	65	1000	160	130	50	200	山
肥後	隈府	相良	×	10/26	2400	6500	120	65	1500	160	130	100	200	山
肥後	八代	相良	×	8/18	1500	5000	65	65	1200	160	130	50	300	平
日向	都於郡	伊東	○	12/21	7000	22000	70	80	2800	120	120	200	500	山
日向	縣	土持	×	8/16	2200	8000	40	70	1500	120	120	100	100	山
日向	高	伊東	×	8/13	1800	6500	50	70	1200	110	110	80	0	山
日向	飫肥	伊東	×	8/16	1800	6000	65	70	1200	110	110	20	100	平
薩摩大隅	鹿兒島	島津	○	21/26	15000	48000	90	90	3000	200	190	3000	500	平
薩摩大隅	大口	島津	×	10/13	2000	6500	80	80	1400	190	180	1000	0	山
薩摩大隅	加治木	肝付	×	7/13	85000	12500	85	70	2000	190	180	1000	50	山
薩摩大隅	伊集院	島津	×	11/13	2500	8000	85	80	1500	190	180	600	0	山
薩摩大隅	大隅高山	肝付	×	10/24	3000	9000	60	70	1500	180	160	400	0	山

軍團資料

所有有關軍團的資料。選擇調查指令中的軍團便可叫出。



①所屬大名
②總大將
③軍團情報
④備資料



所屬大名

表示該軍團所屬之大名家。

總大將

指揮整支軍團之總大將的姓名。

軍團情報

軍團的所有情報。

■**總兵力**（0～20000）……總兵力軍團的總兵數。

■**士氣**（0～200）……軍團的士氣。

■**疲勞度**（0～100）……表示軍團疲勞的程度。

■**訓練度**（0～200）……表示軍團訓練的程度。

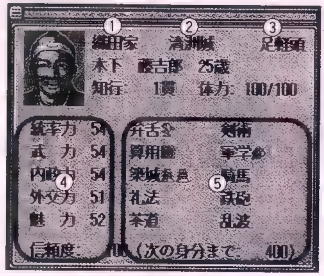
■**總鐵砲數**（0～20000）軍團所有之鐵砲總數。

■**總軍馬數**（0～20000）軍團所有之軍馬總數。

表示各備部隊的資料。選擇位於左側各備之前的按鈕，便可叫出各備的資料。

武將的資料

武將的有關資料。可以調查指令選出武將，或以滑鼠選擇城市資料中的武將，亦可從武將名單中選擇武將，就能看到武將的資料。



①所屬大名
②所屬城
③身分
④能力
⑤技能



所屬大名

此武將所效忠的大名。當武將同時是諸侯時，則顯示自己的姓名。

所屬城

作爲根據地的城市。大名的所屬城則爲居城。

身分

即身分地位。身分若高，則俸祿、或作戰時所能適用的士兵數亦增加。而且，還能接受更重要的主命。若大名對自己的信賴度達到一定數值時，身份便提昇一級。

知行（俸祿）

月初領得的俸祿。隨身分提昇而增加。大名或城主的俸祿額、民掌握率。

體力

體力。疲勞或受傷會使體力減退，到0即宣告死亡。左邊是現在的體力狀況，右邊是體力最好的情況。隨著時間的經過可使體力恢復。在醫院治療，或回家休養都能恢復體力。

能力（0～100）

能力分為5種。

■統率力……率領部下或人民的能力。統率力高，則築城或改建的效果也大。而且，有利於作戰。城主或大名會影響民掌握率的增減。若在寺院聽僧侶說法，則會提昇統率力。

■武力……戰鬥能力。高的話，有利於個人戰或合戰。個人戰獲勝可提升武力。

■內政力……處理內政的能力。能力若高，則築城或新田開發的效果會更好。在寺院聽僧侶說法可增強內政力。

■外交力……處理外交交涉的技巧。技巧巧妙則能拓展外交、推進與他國和睦相處的政策也易成功。在教會服務時日，可以學習更多外交辭令與技巧。

■魅力……讓人信服的能力。魅力夠，助於仕途，無論是提拔或擔任朝廷工作都易成功。在教會服務可以提升魅力，亦可在個人戰中取得勝利。不過若處斬敵人魅力會消失。

技能（0～3）

技能分為10種，能力值顯示在能力欄中。

■弁舌……辯論的技巧。會辯論，則外交交涉、朝廷工作、或向商人討價還價時也易成功。若拜自國的武將為師，可以提升此項能力。

■算用……算賬的能力。高，則與商人做生意時也易成功。而且，可以知道更多有關米的行情。在家拜商人為師，可以增加此項能力。

■築城……築城的技術。技術好則築城或改建的效果也會不錯。拜本國武將為師，可以提升此項技術。

■禮法……禮儀的作法與古典的教養。禮法夠，則朝廷的工作也亦成功。拜寺院的僧侶為師可以增加禮法。

■茶道……泡茶的技巧與修養。茶道高，則外交或朝廷工作都易成功。在茶室向精通茶道的師父習茶，可以

使茶道提升。

■劍術……以刀劍戰鬥的技巧。技巧好，則容易在個人戰中取得勝利。在劍道場向劍道習藝，可以提升劍術。

■軍學……作戰能力。軍學足，則合戰中能夠使用的策略也較多，較易成功。而且欲收集各方情報也較易得手。向本國武將學習可以增加學識。

■騎馬……在合戰中指揮騎馬隊的能力。騎術高，則出征時便能取得多數的騎馬隊。而且，騎馬隊的一般攻擊力也強。在馬房工作可提升此項能力。

■鐵砲……在合戰中指揮鐵砲隊的能力。能力好，則鐵砲隊的攻擊力也會提升。在鍛冶屋（鍊鐵屋）工作可以提升此項能力。

■亂波……潛入敵中、探取情報、施行計謀的能力。能力高，則在合戰中可以想到更多的計略以獲得成功。而且也易取得情報。在忍者屋敷（忍者住處）拜忍者的首領為師，可以學得此項能力。

信賴度（0文~6000貫）

所屬大名對自己的信賴程度。只要達成主命，或向大名獻上寶物，就能提升自己的信賴度。左邊是現在的信賴度，右邊是隨身分的提升而提升的信賴度。

所持金（0文~6000貫）

主角現在所能使用的現金。在基本畫面上只會顯示主角的資料。在馬屋或鍛冶屋打工、或回家取金庫中的錢，就能增加身邊的錢。

太閤立志傳II

武將一覽表

在太閤立志傳II裡，將有694個武將登場。全員的武將各自擁有不同的能力及個性，也各有所長。其中，最值得注目的是飲酒和嗜好二項，以及與藤吉郎之間的相處之道。如何將不會喝酒的武將勸誘過來讓他們像酷愛煎茶和甜酒般的飲用，您是否也想一起共享呢？

●武將資料的查閱方式

登＝登場年（1500年代）　統＝統率力　武＝武力　內＝內政力　外＝外交力
魅＝魅力　弁＝弁舌　算＝算用　城＝築城　禮＝禮法　茶＝茶道
劍＝劍技　軍＝軍學　馬＝騎馬　砲＝鐵砲　亂＝亂波　體＝體力
酒＝飲酒（○＝上戶、×＝下戶）　好＝嗜好（武為武藝、學為學問、遊戲遊玩　相＝和秀吉的配合度（從最優為◎○△▲×）
武將們登場的年份是最早出現的時間
所在地的最後若沒附上「町」街道，則表示城名

	名前	登	所在	統	武	內	外	魅	弁	算	城	禮	茶	劍	軍	馬	砲	亂	體	酒	好	相
あ	青沼忠吉	61	－	52	44	74	57	50		1									87	○	武	▲
	青山忠門	61	－	65	61	44	50	55							1				76	○	武	△
	赤井直正	60	八上	88	90	51	32	78			3	1		2	3	2	1	1	100	○	武	×
	赤池長任	61	－	81	72	25	36	69						1	1	1			91	○	武	×
	赤尾清綱	60	小谷	73	69	56	64	73			1					1			84	○	武	△
	明石全登	61	－	89	78	60	61	75	2		1				3		2	2	93	○	武	△
	赤星統家	61	八代町	46	58	30	44	52											85	○	武	△
	秋上庵介	61	－	62	58	60	55	76	2			1		1	1				87	○	武	▲
	秋田愛季	61	－	66	52	56	44	66											94	○	武	○
	秋田實季	87	－	68	64	51	41	64											97	○	武	○
	秋月種實	60	秋月	71	64	44	35	56						1	1				91	○	武	×
	秋月種長	80	－	52	60	38	36	52											95	○	武	×
	秋山信友	60	躑躅ヶ崎	82	72	65	61	71			1				2	2			97	○	武	△
	明智光秀	60	一乘谷	87	86	91	88	71	3	1	3	3	2	2	3	2	2		100	×	學	○
	明智光春	60	一乘谷	76	80	64	63	78			1	1			2	2	2	1	80	×	武	○

	名前	登	所在	統	武	内	外	魅	弁	算	城	禮	茶	劍	軍	馬	砲	亂	體	酒	嗜	相
あ	浅井長政	60	小谷	85	82	71	58	94			2	2	2	1	2	2			93	○	藝	△
	朝倉景隆	60	一乗谷	68	63	48	39	64				2			1	1			78	○	武	△
	朝倉景恒	60	金ヶ崎	54	58	47	51	62				2							99	○	武	△
	朝倉景連	60	一乗谷	69	65	55	57	77				1							92	○	武	△
	朝倉義景	60	一乗谷	72	58	74	56	78				3	3		1				85	×	藝	△
	朝倉景鏡	60	一乗谷	63	38	40	71	57	1			2	2						79	○	武	◎
	朝倉景健	60	一乗谷	65	81	28	41	51				2		1		1			98	○	武	△
	浅野長政	70	−	56	63	82	64	80	1	2	1	1			1				96	○	學	◎
	浅野幸長	89	−	68	59	54	44	59							1				75	○	學	◎
	朝比奈泰朝	60	掛川	65	71	58	61	74				2	2	1	2	1			79	○	武	△
	足利義輝	60	二條	63	78	52	51	91				3	3	3					76	○	武	△
	足利義昭	60	−	39	21	48	75	68	2			3	2						90	×	武	○
	蘆名盛氏	60	黒川	82	80	56	48	72	1		1	3	1		2	2			87	○	武	○
	蘆名盛興	61	−	49	56	20	22	46											90	×	武	○
	蘆名義廣	88	−	45	56	38	32	52											86	○	武	◎
	阿曾沼廣秀	62	−	58	68	34	23	51											99	○	武	▲
	安宅冬康	60	芥川	75	69	39	41	65				2	2		2			1	77	○	武	◎
	安宅信康	66	−	63	64	52	41	48											87	○	武	◎
	安宅清康	68	−	58	69	51	37	40											85	○	武	◎
	跡部勝資	61	−	70	63	67	34	81						1		1			87	○	武	▲
	穴山信君	60	躑躅ヶ崎	61	30	79	70	57	2	1	2	1							79	○	武	◎
	阿部元眞	60	駿府	69	64	38	29	55				1			1				84	○	武	▲
	阿部正勝	61	−	50	56	38	25	61										1	86	○	武	△
	尼子義久	60	月山富田	51	35	66	54	64											98	○	武	▲
	尼子勝久	68	−	40	54	38	41	65											80	○	武	▲
	天野景貫	60	駿府	71	78	38	40	60				1		2	1	1			81	○	武	△
	天野[illegible]景	61	−	63	71	63	43	68		1				1					84	○	武	▲
	天野隆重	60	吉田郡山	71	63	48	35	49							1				95	○	武	▲
	雨森彌兵衛	60	小谷	74	66	60	62	68			1				1	1			88	○	武	△
	鮎貝宗重	71	−	55	60	52	43	62	1										77	○	武	◎
	鮎川盛長	61	−	55	72	58	31	65						1		1			94	○	武	◎
	荒川彌次郎	61	−	52	70	39	24	45						1					86	○	武	▲
	荒木氏綱	61	八上	70	84	22	22	68						2	1	1			89	○	武	○
	荒木村重	60	茨木	79	73	83	81	72	1		1	1	3		2		2		83	○	武	○
	有馬義貞	60	大村	48	53	62	34	53		2									87	○	武	△
	有馬晴信	80	−	74	67	78	75	64	3	2					2		2		79	○	武	△
	安藤良整	60	小田原	69	34	71	52	66		3	1								84	○	武	×
	安藤直次	70	−	65	74	63	50	55						1	1				97	○	武	▲
	安藤守就	60	北方	74	56	62	67	55	1		2				1				96	○	武	○
い	井伊直政	75	−	81	86	83	78	78	2	2	1			1	2	2	1		97	○	武	▲

	名前	登	所在	統	武	內	外	魅	弁	算	城	禮	茶	劍	軍	馬	砲	亂	體	酒	好	相
い	飯尾　連龍	60	濱松	60	55	38	61	45				1	2						84	○	武	△
	家城　主水	61	－	58	75	19	22	57						2					90	○	武	△
	池內　眞武	61	－	60	62	58	55	56	1										80	○	武	×
	池田　恒興	60	清洲	75	80	66	47	80			1			1	1	1	1		91	○	武	◎
	池田　輝政	79	－	68	71	65	61	78	1		1	2	2	1	1	1	1		89	○	武	◎
	池田　長正	60	芥川	48	32	61	58	54			2		1						75	○	武	△
	生駒　親政	60	清洲	70	63	58	39	67								1			90	○	武	○
	石川　昭光	61	－	54	55	52	38	51											85	○	武	◎
	石川　數正	60	岡崎	79	65	81	85	65	2	1	1	1	1	1	1	2	1		98	○	武	△
	石田　三成	78	今濱町	57	46	99	72	68	3	3	1	3	1			1			92	×	學	○
	伊地知重興	60	大隅高山	54	59	32	25	49											88	○	武	△
	伊地知重秀	60	鹿兒島	52	60	51	63	54									1		86	○	武	△
	石母田光賴	60	米澤	56	41	67	61	65		1									75	×	武	○
	石母田景賴	61	－	58	56	61	60	59		1									87	○	學	○
	伊集院忠倉	60	鹿兒島	79	70	81	82	62	2						2		2		87	×	武	△
	伊集院忠棟	60	鹿兒島	68	64	80	86	69	2	1	1	3	3						86	×	芸	◎
	磯野　員昌	60	佐和山	71	84	33	30	58						1	1				96	○	武	○
	板部岡江雪齋	60	小田原	38	8	69	83	66	3		2	2	2						83	×	學	◎
	伊丹　親興	60	伊丹	70	64	54	61	38			1		1						80	○	武	△
	市川　經好	61	－	58	56	41	65	55		1									76	×	學	○
	一條　信龍	61	－	66	48	44	51	79				2	1		1				97	○	武	△
	一條　兼定	60	中村	26	35	19	23	24											75	○	遊	△
	一萬田鑑實	61	－	69	76	55	60	74	1			3	1		2		1		89	○	芸	◎
	一萬田鎮實	63	－	61	68	48	37	55			1								77	○	武	◎
	伊東　重信	61	－	59	52	52	45	52											76	○	武	△
	伊東　政世	72	－	70	54	47	29	76	1					1					91	○	武	○
	伊東　義祐	60	都於郡	69	63	51	50	63		3	2								80	○	武	△
	伊東　祐兵	74	－	68	65	61	60	67							1		3		77	○	武	△
	伊奈　忠次	65	－	47	32	86	34	45				2	1	1	1	2			75	○	武	▲
	稻留　祐直	70	龜岡町	71	52	61	38	60											79	○	武	△
	稻葉　一鐵	60	曾根	80	84	47	48	70											91	○	武	◎
	稻葉　貞通	71	－	64	68	42	39	54											84	○	武	◎
	猪苗代盛國	61	－	55	57	30	47	25											85	○	武	◎
	猪俣　邦憲	60	小田原	64	70	32	21	40								1			90	○	武	×
	井原　元尙	62	－	49	42	58	57	50											78	○	武	△
	今川　氏眞	60	駿府	54	28	38	45	60	1			3	2						78	×	遊	△
	今福　昌常	61	－	50	46	62	47	53		1									76	×	武	▲
	入交　藏人	60	岡豐	59	60	24	23	52											92	○	武	▲
	色部　勝長	60	春日山	74	86	31	39	72						1	1	2			75	○	武	△
	色部　顯長	61	－	61	70	42	31	75											95	○	武	○

	名前	登	所在	統	武	内	外	魅	弁	算	城	禮	茶	劍	軍	馬	砲	亂	體	酒	好	相
い	岩切　善信	61	−	54	50	30	34	49											89	○	武	▲
	岩成　友通	60	芥　川	68	74	36	45	49								1	1		83	○	武	○
	犬童　頼安	60	人　吉	76	72	52	53	66				1		1		2	1		85	○	芸	×
う	上杉　景信	60	春日山	62	54	69	71	54					1						95	×	武	△
	上杉　謙信	60	春日山	98	100	64	68	99			3	3	1	2	3	3			100	○	武	△
	上杉　景虎	67	−	71	70	64	53	53			2	1				1			85	○	武	△
	上杉　景勝	70	−	88	89	73	54	90	1		2	3	1	1	3	2			96	○	武	△
	上田　朝直	60	小田原	35	24	58	61	78											81	○	武	○
	上田　憲定	62	−	47	58	63	45	66		2	1								94	○	武	×
	上村　頼孝	60	人　吉	52	41	38	45	45											99	○	遊	△
	魚住　景固	61	一乗谷	37	41	68	54	63		1	1								83	○	武	◎
	宇喜多直家	60	岡　山	86	75	78	96	75	3	2	1	3	1		1	1		1	87	○	武	△
	宇喜多忠家	60	岡　山	80	69	74	66	70		1					2				87	○	武	△
	宇喜多秀家	82	−	66	58	71	66	80											95	○	武	◎
	宇佐美定満	60	春日山	84	69	87	75	72	3	1	2				3	2		1	62	○	學	△
	氏家　定直	60	山　形	56	50	61	54	52	1										76	○	武	△
	氏家　守棟	63	−	60	46	64	80	64	3										87	×	武	△
	氏家　卜全	60	大　垣	72	79	51	52	64			1			1	1	1			80	○	武	○
	氏家　行廣	71	−	68	72	64	31	69								1			81	○	武	○
	牛尾　幸清	60	月山富田	47	55	68	45	52		1									92	○	武	○
	臼杵　鑑速	61	−	69	61	72	80	65	2			1	1						100	○	武	◎
	宇都宮廣綱	60	宇都宮	62	44	46	54	66											66	×	武	○
	宇都宮國綱	78	−	61	65	43	62	58							1				75	○	武	○
	鵜殿　長照	60	駿　府	57	60	41	55	63				1	1						75	○	武	△
	梅北　國兼	63	−	49	52	41	46	40											96	×	武	○
	宇山　久兼	60	月山富田	68	55	64	54	77		1					1				98	○	武	▲
	上井　覺兼	60	鹿児島	71	55	77	66	73	1			3	1		2				87	×	學	△
え	頴娃　久虎	73	−	73	91	36	40	67						1	1		2	2	92	○	武	▲
	江副　信俊	61	−	60	63	40	41	50								1			87	○	武	▲
	江村　親家	60	岡　豊	70	78	42	38	61						1	1	1			99	○	武	○
	江里口信常	60	佐　嘉	70	89	19	28	58						2		1			96	○	武	△
	丹城寺信胤	60	佐　嘉	77	73	30	22	55						1	1	2			97	○	武	△
	遠藤　基信	60	米　澤	75	60	81	87	52	3	1	2	2		1	3	2		2	86	○	學	◎
	遠藤　宗忠	61	−	44	52	46	51	52	1										94	○	武	◎
	遠藤　直經	61	小　谷	59	83	26	31	59						2					94	○	武	△
お	淡河　定範	61	三　木	70	46	30	42	60							2				94	○	學	×
	大草　康盛	61	−	42	36	62	56	53		2									83	×	武	○
	大久保忠世	60	岡　崎	75	81	31	38	51						1	1	1	1		99	○	武	△
	大久保忠佐	60	岡　崎	60	82	45	27	58						2	1	1			99	○	武	▲
	大久保長安	80	甲府町	41	12	99	45	33	2	3	1	1							75	○	芸	△

	名前	登	所在	統	武	內	外	魅	弁	算	城	禮	茶	劍	軍	馬	砲	亂	體	酒	好	相
お	大久保忠鄰	65	—	61	62	60	40	67		2					1				80	○	武	△
	大熊　朝秀	61	—	45	51	69	63	50		2									76	○	遊	△
	大崎　義直	60	岩出山	34	42	38	57	54											97	○	武	×
	大崎　義隆	63	—	39	46	31	28	47											84	○	武	×
	大須賀康高	60	岡崎	56	62	45	32	55											90	○	武	△
	太田　康資	61	江戸町	69	74	46	58	32	1						1	1		2	81	○	武	◎
	太田　資正	60	江戸町	71	67	54	68	59	2						1				87	○	武	▲
	太田垣輝信	61	—	44	56	36	33	46										1	99	○	武	×
	大立目右衛門	60	米澤	46	50	43	29	49											75	○	武	◎
	大谷　吉繼	79	今濱町	88	71	87	77	84	2	2	2	2	1	1	2		1		69	×	學	○
	大友　宗麟	60	府內	77	80	73	78	65	2			2	3	1	2				95	○	芸	◎
	大友　義統	73	—	40	41	27	29	31											71	○	遊	○
	大友　親家	76	—	63	69	30	25	49											85	○	武	△
	大友　親盛	80	—	62	58	50	45	66					1						83	×	武	◎
	大野　治長	85	—	60	42	54	61	44	1	1	2	2	3						78	○	學	○
	大村　純忠	60	大村	55	35	66	71	44	1	2									93	○	學	○
	岡　國高	60	信貴山	52	58	46	28	41										1	100	○	武	△
	岡　吉正	61	雜賀	73	54	32	25	47									3		85	○	武	○
	岡　利勝	61	—	66	68	76	48	51		1	2				1				98	×	武	△
	小笠原康廣	62	—	52	56	52	51	48											79	○	武	△
	岡田　重孝	78	—	59	65	54	28	67							1				76	○	武	▲
	岡部　正綱	60	駿府	69	78	54	51	67				1	1	2	1				96	○	[illegible]	△
	岡部　元信	60	鳴海	65	57	58	50	72			1	1			1				90	○	武	▲
	岡本　禪哲	60	太田	76	51	74	82	80	3	1		3	1		1				81	×	學	○
	岡本　賴氏	61	人吉	70	74	26	28	56								2			86	○	武	○
	奧田　忠高	60	信貴山	57	52	43	50	46										1	79	○	武	△
	奧平　信昌	70	—	71	67	70	54	53	1	1	1	1	1		1				88	○	武	△
	奧宮　正家	68	—	53	61	28	32	52											88	○	武	▲
	長船　貞親	60	岡山	56	45	74	43	56											82	○	學	△
	長船　綱直	63	—	52	46	79	34	57		2									75	○	遊	△
	織田　信長	60	清洲	96	85	92	99	90	1	1	2		3	1	2	3	3		100	○	芸	◎
	織田有樂齋	72	—	58	41	60	78	87	2			3	3						80	×	芸	◎
	織田　信忠	74	—	78	71	76	68	95	1			2	2	1	2				80	×	學	◎
	織田　信雄	75	—	45	32	35	21	68				1	1						98	○	遊	◎
	織田　信孝	75	—	66	62	57	58	62	1			1	1		1				82	×	學	×
	鬼小島彌太郎	60	春日山	70	91	24	42	67						2	1			1	100	○	武	△
	鬼庭　左月	60	米澤	89	82	52	61	78			2	2		1	2	2		2	84	○	武	○
	鬼庭　綱元	60	米澤	71	66	72	68	70	1	2					2	1			95	○	武	◎
	小幡　昌盛	61	—	66	71	61	45	54						1		1			89	○	武	◎
	小幡勘兵衛	90	—	79	72	56	63	81	3							2			87	○	武	△

	名前	登	所在	統	武	内	外	魅	弁	算	城	禮	茶	劍	軍	馬	砲	亂	體	酒	[illegible]	相
お	飯富 虎昌	60	躑躅ケ崎	81	91	46	48	74						1	2	3			95	○	武	▲
	小山田信茂	60	躑躅ケ崎	80	65	59	48	73							1	2			88	○	武	◎
か	海部 友光	60	撫 養	59	66	20	19	45											95	○	武	▲
	海北 綱親	60	小 谷	79	73	43	38	77							2	2			90	○	武	△
	加賀井重宗	61	稲 葉 山	45	58	58	64	47											77	○	武	×
	香川 元景	60	多 度 津	50	43	45	66	32											94	○	遊	×
	柿崎 景家	60	春 日 山	84	97	31	24	51						2		2			100	○	武	◎
	柿崎 晴家	61	―	66	79	39	53	39						1		1			99	○	武	◎
	葛西 晴信	61	―	59	65	39	47	58				1			1				89	○	武	△
	笠原 康勝	60	小 田 原	54	69	30	29	50						1					79	○	武	○
	笠原 照重	62	―	57	55	40	50	76											97	×	武	○
	笠原 政堯	65	―	40	65	60	46	58			1								96	×	武	○
	糟谷 武則	77	―	70	81	58	43	86			1			1	1	1	1		90	○	武	◎
	片岡 光綱	61	―	54	57	38	36	49											76	○	武	△
	片桐 且元	76	―	72	65	71	62	80	1	2	1	2	2						76	○	芸	○
	片倉小十郎	72	―	88	87	78	89	83	3	1	2	2	1	1	2	2	2		94	×	學	◎
	堅田 元慶	82	―	61	76	62	24	74											90	○	武	○
	葛山 氏元	60	駿 府	63	60	68	63	72		2	1	2	1						94	○	武	△
	桂 元澄	60	吉田郡山	68	54	65	41	60	1						1				89	○	武	◎
	桂 元忠	60	吉田郡山	56	43	58	64	31											80	×	學	◎
	加藤 光泰	61	―	70	78	64	44	63						1		1			99	○	武	△
	加藤 清正	77	―	87	87	80	46	82		1	3	1	1	1	2	1	1		100	○	學	◎
	加藤 嘉明	78	―	83	80	72	32	76			2				2		2		95	○	武	◎
	金上 盛備	61	―	56	60	53	63	56	1										80	○	武	◎
	神余 親綱	60	春 日 山	54	69	49	31	50											75	○	武	▲
	金森 長近	60	清 洲	68	62	54	48	71				1	2						82	○	芸	◎
	可児 才蔵	71	井ノ口町	48	87	24	30	56						2					100	○	武	△
	兼重 元續	62	―	52	37	58	58	62		1									78	×	芸	◎
	鎌田 政年	61	―	75	69	50	44	64						1			1		84	○	武	▲
	蒲地 鑑盛	60	柳 川	68	65	56	52	55											97	×	武	▲
	亀井 茲矩	72	―	68	59	76	65	62		3									90	○	武	△
	蒲生 定秀	60	観 音 寺	74	60	73	71	64	1	1		1	1						78	○	武	△
	蒲生 賢秀	60	日 野	57	52	76	62	71	1										83	×	武	◎
	蒲生 氏郷	70	日 野	88	84	86	71	82	3	1	2	2	3	1	3	1	1		81	×	芸	×
	河合 吉統	61	一 乗 谷	33	27	72	64	65		2	1								96	×	武	△
	川上 久朗	61	―	74	81	63	58	78							1		2		86	○	武	△
	川上 忠智	65	―	56	70	28	27	54									1		97	○	武	△
	河尻 秀隆	60	清 洲	66	61	42	45	52		1					1		1		92	○	武	△
	河田 長親	60	春 日 山	52	54	74	62	61		1									93	○	武	△
	河田 吉久	61	―	60	52	58	26	61											89	○	武	△

	名前	登	所在	統	武	內	外	魅	弁	算	城	禮	茶	劍	軍	馬	砲	亂	體	酒	好	相
か	神戸 具盛	60	安濃津	62	48	41	33	55				1							85	○	武	×
き	喜入 秀久	60	鹿兒島	68	64	65	70	65				2	1		1		1		85	×	芸	▲
	岸 信周	61	稲葉山	44	56	44	32	46											92	○	武	○
	木曾 義昌	60	木曾福島	68	79	24	35	52	1		1				1	1			96	○	武	▲
	北 信愛	60	三戸	59	54	55	73	57	1			1			1	1			84	×	武	○
	北畠 具教	60	安濃津	68	79	64	46	78				3	2	2		1			94	○	武	○
	北畠 政成	61	安濃津	64	59	52	36	70			1	3	1	1					79	○	武	△
	北畠 具房	60	安濃津	38	68	52	57	71				3							75	○	武	△
	吉川 經安	61	—	62	48	56	37	68			2								99	○	武	×
	吉川 元春	60	吉田郡山	91	89	65	61	80	1					2	2	2		1	86	○	武	×
	吉川 經家	60	吉田郡山	86	78	82	79	88	1		2	1			2	2	1		94	○	武	×
	吉川 元長	63	—	76	83	64	58	81				1		1	1	1	1		79	○	武	×
	吉川 廣家	76	—	75	54	69	73	73	2						1	1			96	○	武	×
	木下藤吉郎	60	清洲	84	42	89	94	97	3	2	2				1				100	○	學	◎
	木下小一郎	60	清洲町	76	43	83	75	82		1									83	×	學	◎
	木下 昌直	60	佐嘉	75	78	29	36	62						1	1				77	○	武	△
	木村常陸介	70	—	68	64	58	35	54		1					1	1			100	○	武	△
	肝付 兼續	60	大隅高山	74	80	36	30	55							1		1		87	○	武	△
	肝付 兼盛	60	鹿兒島	71	79	45	40	55									2		96	○	武	△
	吉良 親貞	60	岡豊	83	76	66	58	74								1			94	○	武	×
	吉良 親實	78	—	66	64	58	53	69								1			86	○	武	◎
	木協 祐昌	60	鹿兒島	62	57	32	35	50											86	○	武	△
く	九鬼 嘉隆	60	鳥羽	84	85	50	47	78			1				2		1	1	100	○	武	◎
	九鬼 守隆	86	—	66	69	49	57	56	1						1	1		1	88	○	武	○
	口羽 通良	60	吉田郡山	68	58	61	58	60							1				94	○	學	×
	朽木 元綱	60	朽木谷	63	57	67	78	71	1	1		2	1						81	○	學	×
	國司 元相	60	吉田郡山	60	35	68	61	52		1									94	×	學	○
	九戸 政實	61	三戸	64	84	22	47	38						1		1			80	○	遊	△
	久萬 俊成	62	—	49	50	43	36	48											80	○	武	△
	熊谷 信直	60	吉田郡山	61	77	34	67	52						1	1				100	○	武	×
	隈部 親永	61	八代町	63	66	44	38	54											84	○	武	△
	公主 重忠	60	岡豊	57	56	49	48	49		2									88	○	武	◎
	倉町新太郎	61	—	70	64	48	39	52										1	75	○	武	△
	來島 通康	60	湯築	79	76	39	46	59			1			1	1			2	95	○	武	△
	黒岩 種直	62	—	51	58	29	30	48											93	○	武	▲
	黒田官兵衛	64	御着	89	51	90	97	76	3	2	3	2	2		3		1	1	83	○	學	◎
	黒田 長政	82	—	86	67	81	87	69	2		2		1	1	1	1			82	○	武	△
	桑折 宗長	60	桑折	64	52	66	58	64		1		2	1		1				98	×	武	◎
	桑名太郎佐	61	—	58	69	18	19	49											91	○	武	×
	桑名 親勝	62	—	54	65	39	33	50											77	○	武	×

	名前	登	所在	統	武	内	外	魅	弁	算	城	樓	茶	劍	軍	馬	砲	亂	體	[illegible]	好	相
こ	桑名 吉成	62	－	70	64	60	52	62											83	○	武	×
	高坂 昌信	60	躑躅ヶ崎	90	87	69	62	79	2		2	2		1	3	2			93	○	學	△
	香宗我部親泰	60	安芸	84	76	79	74	71	2					2	2	2			99	○	武	○
	河野 通宣	60	湯築	49	56	36	33	54											95	○	武	▲
	河野 通直	80	湯築	46	52	33	26	49											83	○	遊	△
	高力 清長	60	岡崎	48	58	62	63	76		2	2								97	×	武	◎
	小島 職鎮	60	富山	67	24	65	76	54	1			1							93	×	武	△
	小菅 忠元	61	－	34	73	52	54	61						1		1			99	○	武	▲
	五代 友喜	60	鹿児島	61	54	43	44	57									1		100	○	武	△
	児玉 就方	60	吉田郡山	58	66	51	35	54							1	1			94	○	武	×
	児玉 就英	62	－	66	68	36	31	55							1	1			86	○	武	×
	木造 具政	60	安濃津	54	44	41	60	43	1			1							77	○	武	×
	小寺 政職	60	御着	67	61	46	50	49					1						90	○	武	○
	後藤 信康	75	－	64	69	61	50	63		1				1	1				79	○	武	△
	後藤 賢豊	60	観音寺	53	62	69	46	54											96	×	武	△
	後藤又兵衛	75	－	90	85	47	38	75						2	3	2	1	1	100	×	武	○
	小西 行長	78	長船町	70	67	75	81	79	2	3		1			1	1	1		100	×	學	○
	小早川秀秋	95	－	31	67	24	28	36				1							72	○	遊	◎
	小早川隆景	60	吉田郡山	86	74	88	92	88	2		2	3	2	1	3		1	1	90	○	學	◎
	小早川秀包	82	－	68	74	53	56	68							2				78	○	武	◎
	小堀 政次	70	今濱町	58	63	64	71	54							1				98	○	武	◎
	駒井 昌直	61	－	64	72	60	58	37						1		1			91	○	武	△
	小宮山友晴	61	－	65	61	56	39	48								1			97	○	武	△
	小梁川親宗	60	米沢	54	45	47	60	68	1										90	○	武	◎
	小梁川盛宗	60	米沢	63	64	35	45	51	1					1	1				96	○	武	○
さ	西園寺公廣	60	大洲	45	66	29	24	53				1	1						90	○	學	△
	雑賀佐太夫	60	雑賀	90	62	67	82	87					2		1		3		85	○	武	○
	雑賀 孫市	60	雑賀	94	92	46	86	92	1		1		1	1	2		3	2	100	○	武	○
	斎藤 朝信	60	春日山	81	80	71	74	75	1	1									87	○	武	△
	斎藤 利三	60	稲葉山	85	87	61	26	75			1			1	1	2	2		100	○	[illegible]	○
	斎藤 長龍	61	稲葉山	71	69	38	45	72							1	1			79	○	武	△
	斎藤 龍興	60	稲葉山	36	41	35	46	38											83	○	遊	○
	佐伯 惟教	62	－	68	59	40	45	53											97	○	武	△
	三枝 守友	60	躑躅ヶ崎	64	82	34	35	58						1		2			83	○	武	△
	酒井 忠次	60	岡崎	78	72	65	71	76	1		1			1	2	1			93	○	武	△
	酒井 家次	61	－	71	63	53	60	65						1	1				92	○	武	▲
	榊原 康政	60	岡崎	89	84	81	72	68	1	1	2			1	2	2	1		99	○	武	△
	相良 義陽	60	人吉	72	70	50	52	62	1										91	○	武	○
	相良 長毎	85	－	63	51	74	75	78	1	1		1	1						98	○	武	×
	佐久間信盛	60	清洲	70	68	50	42	61							1				95	○	遊	×

	名前	登	所在	統	武	内	外	魅	弁	算	城	禮	茶	劍	軍	馬	砲	亂	體	酒	好	相
さ	佐久間盛政	68	清洲	71	86	51	36	79			1			1		1	1		100	○	武	×
	佐久間安政	70	ー	68	71	50	35	64						1		1			91	○	武	×
	佐久間正勝	71	ー	71	40	41	37	49					2		1				75	○	遊	◎
	鮭延秀綱	65	ー	74	62	56	52	75	1			1			1	1		1	77	○	武	△
	佐世清宗	60	月山富田	60	65	58	47	65		1	1								95	○	武	◎
	佐世元嘉	61	ー	66	43	62	61	73											87	○	武	◎
	佐竹義昭	60	太田	83	75	65	66	79	1		1	3		1	2	1			86	○	武	○
	佐竹義斯	61	ー	49	33	51	68	59				1	1						83	○	武	○
	佐竹義久	61	ー	66	71	37	48	56				2	1						86	○	武	○
	佐竹義重	60	太田	90	89	60	71	88	2		2	3	1	1	2	2			100	○	武	○
	佐竹義宣	85	ー	68	60	51	56	60				2	1		1			1	75	○	武	○
	佐竹成政	60	清洲	81	89	51	20	60			1			1	1	1	2		100	×	武	×
	里見義堯	60	國府台	78	40	79	45	86			1	1			1				82	○	武	△
	里見義弘	60	國府台	60	54	45	68	81	1			1	1		1				82	○	武	▲
	里見義頼	60	國府台	58	42	57	35	74											95	○	武	△
	眞田幸隆	60	躑躅ケ崎	88	58	87	91	74	3	1	3	3	1	1	3	1		2	76	×	學	△
	眞田信綱	60	躑躅ケ崎	77	70	50	43	75						1	1	2		1	94	○	武	△
	眞田昌輝	60	躑躅ケ崎	69	74	48	38	66						1	1	2		1	93	○	武	△
	眞田昌幸	60	躑躅ケ崎	94	71	82	97	81	3	2	3	2	1	1	3	3	1	3	96	×	學	△
	眞田信之	80	ー	79	67	84	79	81	2	2	2	2	1	1	2	1		2	79	○	武	▲
	眞田幸村	81	ー	93	93	61	76	95		1	3	1	1	2	3	2	3	3	100	○	武	△
	佐波隆秀	62	ー	59	63	53	40	52										1	100	○	武	▲
	猿渡信光	60	鹿児島	70	82	25	19	58						1			2		88	○	武	▲
	山本寺定長	61	ー	75	82	27	36	63						2	1	2			96	○	武	△
し	志賀親守	60	岡	58	49	70	61	65		1									96	○	武	◎
	志賀鑑隆	61	ー	51	60	43	34	52											79	○	武	◎
	繁澤元氏	71	ー	65	60	61	43	58											96	×	武	×
	宍戸隆家	60	吉田郡山	59	65	60	63	76											75	○	武	△
	七條兼仲	61	撫養	45	89	10	3	42						2					75	○	武	◎
	七里頼周	60	金澤	81	40	71	62	70		1	1	1			1		1		77	×	芸	×
	篠原長房	60	勝瑞	73	64	69	41	74		2	1								96	×	武	◎
	柴田勝家	60	清洲	87	90	67	30	61			2			1	2	3			100	○	武	×
	柴田勝豊	66	清洲	61	57	42	54	48				1							65	○	遊	◎
	新發田長敦	60	新發田	69	74	49	41	71			1			1		1			82	○	武	▲
	新發田重家	60	新發田	69	81	29	37	45						1	1				91	○	武	○
	島　左近	65	高取	88	83	64	42	78						1	3	2	1		95	○	武	◎
	島津貴久	60	鹿児島	88	77	82	78	86	2	1	1	3	1	1	2	1	2		78	○	武	△
	島津義久	60	鹿児島	88	80	86	91	84	3		1	3	2	1	2	1	2		94	○	芸	△
	島津義弘	60	鹿児島	98	97	81	68	94	1		2	3	2	2	3	2	3	1	100	○	武	△
	島津義虎	60	鹿児島	66	74	50	39	59						1			1		99	○	武	△

	名前	登	所在	統	武	內	外	魅	弁	算	城	禮	茶	劍	軍	馬	砲	亂	體	酒	好	相
し	島津　歳久	60	鹿児島	75	71	82	78	80	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	94	○	武	▲
	島津　家久	62	−	87	96	61	56	90			2	2	1	2	3	1	3		99	○	武	▲
	島津　豊久	85	−	72	81	40	45	73							1	1	1		80	○	武	△
	島津　久保	86	−	58	51	54	43	56									1		75	○	武	△
	島津　家久	91	−	76	58	84	82	86	2	1	2	3	1		1		1		96	○	學	△
	清水　康英	60	小田原	68	56	57	31	38											85	○	武	○
	清水　宗治	60	備中高松	60	64	72	58	77			2					1			98	○	武	○
	志村　光安	65	−	80	72	52	45	58			2			1	2				75	○	武	▲
	下方　貞清	61	−	77	62	41	25	64			1								92	○	武	△
	下條　信氏	60	躑躅ケ崎	43	56	35	31	57											92	○	武	△
	下間　丹後	60	本願寺	69	65	58	59	54					3				1		83	×	芸	○
	下間　兵庫	60	本願寺	71	62	56	61	66		1			3				1		90	×	芸	○
	下間　頼廉	61	本願寺	79	74	44	63	81									2		82	×	武	○
	下間　頼照	60	木　野	73	46	54	76	75			1	1					1		76	×	芸	○
	下間　仲孝	71	−	68	64	55	67	62				1	1				1		81	×	芸	○
	城　景茂	61	−	57	64	28	26	49								1	2		93	○	武	▲
	勝賀　實信	61	−	60	68	79	55	61	1	2					1				90	○	學	○
	上條　政繁	63	春日山	64	68	62	52	60							1	1			96	○	武	◎
	白石　宗利	60	白　石	56	52	37	40	51											76	○	武	◎
	白石　宗實	71	−	62	69	41	50	70	1						1				87	○	武	◎
	志和　勘助	75	−	60	74	23	21	51						2					94	○	武	△
	新開　實綱	61	撫　養	69	65	48	59	50											90	○	武	◎
	神保　長職	60	富　山	64	49	53	51	59				3							91	○	武	◎
	神保　長住	60	富　山	42	58	54	47	76				2							93	○	武	○
	神保　長城	65	−	33	46	42	49	58				2							95	○	武	◎
す	菅沼　定盈	60	野　田	58	55	45	53	64				1						1	84	○	武	▲
	菅屋　長頼	61	−	64	66	57	65	58	1								1		84	×	學	△
	杉　重良	60	山　口	61	34	27	63	59											76	○	遊	◎
	杉谷善住坊	60	目加田町	71	72	45	50	63				1		1			3	2	96	×	武	○
	杉坊　明算	60	根　來	56	64	56	62	71	1			1					3		80	×	武	◎
	杉原　盛重	60	神　邊	62	41	54	60	37											81	○	武	×
	鈴木　元信	71	−	49	51	74	56	58				1	2						96	○	武	◎
	鈴木　重朝	60	雑　賀	81	67	74	54	64						1	1		3	1	94	○	武	○
	薄田　兼相	85	石山町	66	84	21	24	60			1			3	2		2		90	○	武	◎
	須田　滿親	60	春日山	56	64	46	49	52											96	○	武	▲
せ	關　盛信	60	伊勢龜山	52	59	60	62	47			1	1							81	○	[illegible]	×
	關口　氏廣	60	花　澤	56	40	49	51	47				2	1						83	×	武	△
	仙石　秀久	67	井ノ口町	54	68	30	56	48						1			1		96	○	遊	◎
	專當　安家	61	−	59	57	47	25	51											81	○	武	○
そ	相馬　盛胤	60	黒　川	74	83	49	56	50						1	1	2			83	○	[illegible]	○

	名前	登	所在	統	武	内	外	魅	弁	算	城	禮	茶	劍	軍	馬	砲	亂	體	酒	好	相
そ	相馬　義胤	63	―	64	53	38	47	47							1				90	○	武	○
	十河　一存	60	十　河	78	86	46	35	60						2	2	2			99	○	武	◎
	十河　存保	64	十　河	60	62	63	44	60											100	○	武	◎
	曾根　昌世	61	―	61	64	46	42	47								1			86	○	武	▲
	大道寺政繁	60	河　越	83	55	76	54	67		2	1	1			1	1			78	×	武	△
た	高島　正重	73	―	56	44	52	47	51											90	○	武	◎
	高梨　政頼	60	飯　山	61	69	35	45	64											85	○	武	△
	高野　友閑	61	―	56	64	49	42	50											85	○	武	◎
	高橋　鑑種	60	小　倉	66	63	55	56	62			2								99	○	武	○
	高橋　紹運	60	府　内	85	87	50	48	89			2	1		1	2	2	1		83	○	武	◎
	高山　友照	60	信貴山	41	38	64	65	66			1		1						82	×	學	○
	高山　右近	67	―	70	59	61	69	88	2		2	1	1						89	×	學	○
	滝川　一益	60	清　洲	80	84	61	70	56	2				1	1	1	2	2	2	100	○	武	×
	滝川　雄利	65	津　町	69	51	48	55	64	2	1	1	2	1	1	1		2		84	×	學	◎
	田北　鎮周	61	―	68	64	47	40	54								1			79	○	武	◎
	滝本寺非有	60	岡　豊	39	15	81	80	75	3	1		3							81	×	學	○
	武田　信玄	60	躑躅ケ崎	99	90	92	93	90	3	2	2	2	2	1	3	3	1		89	○	芸	△
	武田　信繁	60	躑躅ケ崎	85	81	77	75	85	1		2	1	1	1	2	3			97	○	武	△
	武田　信廉	60	躑躅ケ崎	60	44	74	68	75				2	1						85	×	芸	△
	武田　義信	60	躑躅ケ崎	82	65	66	56	60				2	1		1	2			80	○	芸	△
	武田　勝頼	61	―	76	89	41	42	74						1	1	3			85	○	武	▲
	武田　信豊	61	―	54	61	70	43	68		1			1			1			100	○	武	△
	竹中半兵衛	60	井ノ口町	93	78	80	87	88	3		3	2	1	1	3	1	1		63	×	學	◎
	竹俣　慶綱	61	―	71	65	24	33	52										1	82	○	武	▲
	立花　道雪	60	府　内	96	87	72	68	90	1		2	2	1	2	3	1	2		94	○	武	○
	立花　宗茂	79	―	89	93	60	48	94	1		1	2	1	2	2	3	1		96	○	武	[illegible]
	立原　久綱	61	―	61	48	66	57	72							1	1			93	○	武	▲
	伊達　晴宗	60	米　沢	82	74	79	68	71	2		1	3			1	1			85	○	芸	×
	伊達　實元	60	米　沢	70	44	76	81	71	2			3			1				75	×	學	◎
	伊達　輝宗	60	米　沢	80	68	79	82	91	2		1	3		1	2	1			91	○	學	◎
	伊達　政宗	80	―	91	86	88	96	88	3	2	3	3	2	1	2	2	1		91	○	芸	◎
	伊達　成實	81	―	82	90	66	52	80			2	2	1	1	2	1	1		98	○	武	○
	楯岡　満茂	70	―	62	74	36	31	57								1			83	○	武	◎
	田中　吉政	61	―	62	69	68	57	62			1								76	○	武	◎
	谷　忠澄	60	岡　豊	44	35	72	86	70	3										75	○	學	◎
	種子島時堯	60	鹿児島	66	53	65	69	64		1							3		95	○	武	△
	種子島久時	80	―	66	65	60	64	62	1								3		86	○	武	△
	田原　重綱	61	―	79	52	39	38	49											76	○	武	×
	田村　隆顕	60	米　沢	54	65	25	54	49							1				99	○	芸	○
	田村　清顕	61	―	70	62	32	47	48	1						1	1			99	○	武	△

	名前	登	所在	統	武	内	外	魅	弁	算	城	禮	茶	劍	軍	馬	砲	亂	體	酒	好	相
た	田原　紹忍	60	府　内	66	59	69	70	66	1										98	○	武	◎
ち	知久　頼元	61	ー	32	52	41	46	53											91	○	武	△
	筑紫　惟門	60	秋　月	63	58	36	57	47											91	○	武	×
	千坂　景親	61	ー	58	76	39	45	49						2					84	○	武	△
	長　続連	60	七　尾	76	45	67	57	42	1		1								97	×	武	◎
	長　綱連	61	ー	64	57	47	25	51				1							85	○	武	◎
	長壽院盛淳	61	ー	50	62	64	76	71	2			1							96	○	武	△
	長宗我部元親	60	岡　豊	91	84	68	89	82	2		1	2		1	2	1			94	○	武	○
	長宗我部信親	80	ー	76	83	58	57	81	1		1	2	1	1	1		1		97	○	武	○
	長宗我部盛親	90	ー	56	66	34	49	48											100	○	武	○
	津軽　為則	60	弘　前	36	51	54	45	50	1										99	○	學	△
	津軽　為信	65	弘　前	70	71	70	87	61	3			2			1	2			100	○	武	△
	柘植　與一	61	ー	55	49	44	65	67	1										75	○	武	△
	土橋　守重	61	雑　賀	56	62	20	17	46									3		94	○	[illegible]	◎
	土持　親成	60	縣	69	65	60	68	70				1			1				100	○	武	△
	土屋　昌次	61	ー	78	82	45	36	65						1	1	2			96	○	武	▲
	土屋　昌恒	70	ー	69	81	58	31	60						2		2			93	○	武	▲
	筒井　定次	77	ー	61	49	46	37	61				1	1						81	○	芸	◎
	筒井　順慶	60	高　取	63	56	68	76	65	2		2	2	3		1		1		88	×	芸	◎
	角隅　石宗	60	府　内	68	55	79	67	76							3				77	×	學	◎
と	土居　宗珊	60	中　村	76	70	71	58	80	2	1	1	2	1		2	1			70	×	學	△
	東郷　重位	76	ー	52	89	38	28	57						3					100	○	武	△
	東條關兵衛	63	浦戸町	66	72	25	35	59											98	○	武	▲
	藤堂　高虎	76	今濱町	70	67	86	90	63	3	3	3	2	1	1	2		2	2	100	○	學	△
	遠山　綱景	60	江　戸	68	53	52	71	52	1			2							81	×	學	×
	遠山　直次	60	小田原	56	44	66	64	58		1	1	1							100	○	武	×
	遠山　政景	60	小田原	72	45	51	50	57			1								79	○	武	×
	戸川　秀安	61	ー	78	79	58	44	59						1	1	2			89	○	武	△
	戸川　達安	80	ー	62	59	51	63	81											81	×	學	▲
	土岐　頼次	61	信貴山	58	47	37	51	76				1	2						83	○	芸	△
	徳川　家康	60	岡　崎	94	86	91	89	92	2	1	3	2	1	1	2	2	1		100	○	武	△
	徳川　信康	73	ー	88	83	63	51	79			1	1		1	2	1	1		81	○	武	×
	徳川　秀康	87	ー	70	79	60	34	85				1		1	1				94	○	武	○
	徳川　秀忠	92	ー	65	58	84	71	88		1	1	1							79	○	武	△
	戸澤　盛安	78	ー	72	81	52	59	76	1					2	3				100	○	武	△
	富田　景政	60	敦賀町	24	88	34	46	50						3					89	×	武	△
	富田　隆實	84	ー	74	87	31	26	56						1	2	2			79	○	武	○
	富田　長繁	68	一乗谷	64	73	33	21	46								1			95	○	武	△
	豊永藤五郎	65	ー	64	53	66	49	57		1									77	○	武	○
	鳥居　元忠	60	岡　崎	73	75	56	33	62						1	1	2			89	○	武	△

	名前	登	所在	統	武	內	外	魅	弁	算	[illegible]	禮	茶	劍	軍	馬	砲	亂	體	酒	好	相
と	鳥居　忠政	80	ー	55	44	49	36	56											77	○	武	▲
	鳥屋尾満榮	60	安濃津	60	46	69	60	48				1							78	○	武	△
な	内藤　綱秀	60	津久井	65	51	60	27	54			1							1	83	○	武	○
	内藤　昌豊	60	躑躅ケ崎	90	83	79	57	82	1	1	1			1	2	2			92	○	武	△
	直江　景綱	60	春日山	65	51	79	71	68		2	1		1		1				97	○	學	△
	直江　兼續	72	ー	87	82	92	88	93	3	2	3	3	3	1	3	1	1		92	○	武	△
	長井　道利	60	稲葉山	66	58	49	56	46											93	○	學	◎
	中内源兵衛	64	ー	55	68	24	31	55										1	97	○	武	▲
	長尾　政景	60	春日山	84	72	62	36	49							2	1			89	○	武	△
	仲川瀬兵衛	61	芥川	75	78	58	42	76						1	1	1	1		94	○	武	◎
	中島　親吉	62	ー	62	66	46	39	51										1	83	○	武	△
	中島可之助	60	岡豊	66	84	60	72	80	1	1							1		100	○	武	▲
	中島　重房	63	ー	67	59	65	48	53		1									94	×	武	○
	中條　景泰	62	ー	54	66	46	21	33											83	○	武	◎
	中根　正信	60	岡崎	51	56	29	30	56											100	○	武	▲
	中野　宗時	60	米澤	42	32	70	81	36	1	1									82	○	遊	▲
	中野　義時	65	ー	48	56	40	36	55											92	○	遊	○
	中村　一氏	70	ー	60	58	71	54	63		1		1	1		1				85	×	武	○
	中目　長政	61	ー	45	47	41	38	56											77	○	武	◎
	中山田泰吉	61	ー	60	65	61	55	54											76	○	武	×
	長束　正家	76	今濱町	56	48	91	75	58	1	3		2	1						100	○	學	○
	夏目　吉信	60	岡崎	51	62	34	21	70											87	○	武	○
	鍋島　直茂	60	佐嘉	92	82	88	96	78	3		3	3	2	1	2	2	2		97	○	武	▲
	成田　長泰	60	忍	48	51	64	68	53			1								86	○	武	◎
	成田　氏長	60	小田原	62	55	63	58	74							1				84	○	武	◎
	成田　長忠	62	ー	58	52	40	49	53											87	×	武	◎
	成松　信勝	60	佐嘉	79	84	52	43	62						1	1	1	1		91	○	武	△
	南條　元續	60	羽衣石	48	54	38	32	48											77	○	武	◎
	南部　晴政	60	三戸	66	62	51	59	68			1	3			1				83	○	芸	△
	南部　信直	61	三戸	68	63	59	57	54											95	○	芸	○
	南部　利直	89	三戸	68	62	76	59	39			2				1				76	○	學	◎
に	新納　忠元	60	鹿児島	80	74	69	65	80	2			3	2	1	2	1	2		90	○	芸	▲
	二階堂盛義	60	須賀川	49	58	44	55	58											98	○	武	○
	仁科　盛信	71	ー	80	78	60	48	72						1	2	2			80	○	武	▲
	新田　景綱	61	ー	49	54	39	30	51											84	○	武	△
	二宮　就辰	62	ー	50	42	66	47	67			2								80	×	學	○
	二本松義國	60	二本松	52	49	41	32	48											95	○	遊	△
	二本松義継	65	ー	51	68	39	51	42										1	96	○	武	○
	丹羽　長秀	60	清洲	80	78	81	68	80	1	2	2	1			1				98	○	武	◎
	丹羽　長重	84	ー	61	59	52	36	60				1							89	×	學	◎

	名前	登	所在	統	武	内	外	魅	弁	算	城	禮	茶	劍	軍	馬	砲	亂	體	酒	[illegible]	相
ぬ	温井景隆	61	ー	54	30	66	60	46			1								88	○	武	△
ね	禰寝重長	60	大隅高山	53	58	65	62	57		1									82	○	武	△
の	延澤滿延	61	ー	62	89	25	22	47						2		1			94	○	武	×
	乃美宗勝	60	吉田郡山	74	56	23	68	62	1						1	1		1	75	○	武	◎
は	拜郷家嘉	60	清　洲	67	81	61	45	58						1	1		1		100	○	武	×
	芳賀高定	60	宇　都	72	62	64	75	74	2		1				1				94	×	武	×
	芳賀高繼	61	ー	51	35	68	72	70	2	1		1							87	○	武	×
	拼和氏續	62	ー	74	55	58	64	60							1				80	○	武	○
	羽柴秀次	83	ー	47	61	52	25	41	1			2	1						80	○	遊	×
	支倉常長	86	ー	62	54	72	78	86	2			2	2		1				76	×	學	◎
	畠山義續	60	七　尾	45	48	42	33	51				3							85	○	武	△
	畠山義綱	60	七　尾	26	57	47	51	44				1							80	○	武	△
	波多野宗長	60	八　上	58	59	30	35	55				1	1						80	○	武	○
	波多野秀治	60	八　上	71	66	29	44	52				1	1		1				61	×	芸	○
	波多野秀尙	60	八　上	55	61	36	35	59					1						76	○	武	×
	蜂須賀小六	60	清洲町	76	81	67	49	70						1	1		1	2	100	○	武	◎
	蜂須賀家政	74	清洲町	76	62	72	59	84	1	1	1	1	1		2	1	1	1	77	○	學	◎
	蜂屋賴隆	61	ー	75	63	57	60	68			1				1				76	○	武	◎
	服部半藏	60	岡　崎	71	90	21	40	51						3		1	2	3	100	○	武	▲
	花房正幸	60	岡　山	69	88	46	61	56				2	1	2		1			98	○	學	△
	花房職秀	64	ー	62	80	43	40	78			2			1		1		1	98	○	武	△
	花房正成	70	ー	78	68	54	68	63				1			2			1	90	○	武	△
	馬場信房	60	躑躅ケ崎	89	87	85	64	81			3			1	3		3		95	○	武	△
	林通勝	60	那古屋	68	54	72	45	52	1		1	1			1				88	○	遊	△
	林通政	61	那古屋	62	82	27	22	56						2	1	1			83	○	遊	△
	原虎胤	60	躑躅ケ崎	70	88	19	21	60						2		2			97	○	武	◎
	原昌胤	60	躑躅ケ崎	80	54	71	37	68		1					2	2			82	○	武	△
	原田宗時	80	ー	56	78	40	41	55						2					99	○	武	○
	原田高種	60	秋　月	49	48	42	45	58											76	○	武	×
	原田直政	61	ー	72	65	68	65	69				2			2				95	○	武	○
	塙直之	82	ー	69	72	19	13	56						1			2		100	○	武	△
ひ	久武親信	60	岡　豊	72	65	46	49	60							2				85	○	武	×
	久正親直	60	岡　豊	53	49	56	68	25	2										93	○	武	○
	土方雄久	69	ー	48	53	42	51	44										2	91	○	武	◎
	菱刈重猛	60	大隅高山	66	72	31	29	51						1			1		78	○	武	△
	比志[illegible]貞	61	ー	49	55	56	41	54									1		90	○	武	△
	日根野弘就	60	稲葉山	58	69	38	28	44								1			97	○	武	△
	百武[illegible]兼	60	佐　嘉	72	88	19	18	59						2					100	○	武	△
	平岩[illegible]吉	60	岡　崎	57	59	52	51	66											92	○	武	▲
	平岡房實	61	湯　築	93	70	41	46	70							2				75	×	武	△

	名前	登	所在	統	武	內	外	魅	弁	算	城	禮	茶	劍	軍	馬	砲	亂	體	酒	好	相
ひ	平賀 重資	61	—	60	64	36	63	70											97	○	武	△
	平賀 廣相	60	吉田郡山	63	43	50	45	62											87	○	武	○
	平賀 元相	62	—	48	39	60	51	78		1									89	○	芸	○
	平手 汎秀	60	清洲	44	63	54	48	65					1	1		1			86	○	武	▲
	俥野 長泰	76	—	74	79	70	48	79			1			1		1			94	○	武	○
ふ	深水 長智	60	人吉	57	50	79	80	77	3			1	1			2		1	75	×	學	○
	福島 正則	77	—	78	89	45	21	78			1			2	1	2	1		100	○	武	◎
	福留 親政	60	岡豊	76	90	21	16	64						2	2	2			89	○	武	×
	福留 隼人	64	—	66	81	36	20	62						2					97	○	武	×
	福原 貞俊	62	—	58	55	70	54	61											96	×	學	○
	藤方 朝成	61	—	53	62	34	44	31				1				1		1	91	○	武	◎
	布施 公雄	61	—	59	47	52	41	70											97	×	武	◎
	古田 織部	70	石山町	31	32	41	68	72	2	1		3	3						85	×	芸	◎
	不破 光治	60	稲葉山	61	65	52	64	77	1										90	○	武	×
へ	別所 長勝	60	三木	60	63	35	36	52											77	○	武	×
	別所 賀相	60	三木	61	58	42	24	56	1		1	1	1		1				91	○	武	×
	別所 重棟	61	三木	58	56	28	51	46	1		1	1	1		1				84	○	武	○
	別所 長治	66	三木	70	64	68	52	90	1			3	1	1					80	○	學	×
ほ	穂井田元清	66	—	68	63	55	62	77							2				91	○	武	○
	北條 幻庵	60	小田原	77	25	87	85	81	3	1	2	3	3	1	2				57	×	芸	◎
	北條 氏康	60	小田原	91	82	94	59	84	3	1	3	3	1	1	3	2			85	○	學	×
	北條 綱成	60	玉縄	90	84	74	72	82			2	2	1	1	3	2			94	○	武	○
	北條 氏繁	60	玉縄	74	57	65	53	82			2								100	○	武	×
	北條 氏政	60	小田原	69	52	78	74	76	2	2	1	2	1						92	○	學	×
	北條 氏照	60	瀧山	82	78	44	60	75			1			1	2	2	1		95	○	武	○
	北條 氏邦	60	本形	58	53	69	28	74			2	1			1				98	○	武	○
	邦北條氏規	60	韮山	73	64	57	78	83	1		1	1			1	1	1		95	○	武	△
	北條 氏直	75	—	63	53	67	61	72											77	○	武	◎
	北條 高廣	60	廏橋	79	87	46	33	62	1		1		1	1	2	1			97	○	武	×
	北條 景廣	65	—	64	74	44	41	44						1		1			100	○	武	△
	北條 氏堯	62	—	55	41	56	61	62	1			1							90	×	學	×
	保科 正俊	60	高遠	71	89	40	31	55						2	1	2			81	○	武	△
	細川 藤孝	60	二條	75	66	88	92	80	3		2	3	3	1	2				87	×	芸	◎
	細川 忠興	76	—	82	80	81	77	74	2		1	3	3	2	1	1	1		84	×	芸	◎
	堀久 太郎	73	—	78	70	73	72	71	1	1	1	1	1	1	1	1	1		84	○	學	◎
	堀尾 吉晴	61	井ノ口町	78	75	73	52	80									1	1	98	○	武	◎
	本願寺顯如	60	本願寺	86	31	51	89	90	3		3	3	3		1				92	×	芸	○
	本願寺教如	73	—	80	54	67	81	88			2	2	2						76	×	學	○
	本願寺准如	61	—	62	36	81	76	89		1	2	2	2						78	×	學	◎
	北郷 時久	60	飫肥町	58	61	37	48	49											87	○	武	△

	名前	登	所在	統	武	內	外	魅	弁	算	城	禮	茶	劍	軍	馬	砲	亂	體	[illegible]	好	相
ほ	本莊　實乃	60	栃尾	57	49	70	63	57		1									82	×	武	▲
	本莊　繁長	60	春日山	79	83	68	57	56		1	1			1	2	1			85	○	武	×
	本多　重次	60	岡崎	74	66	58	24	88											90	○	武	▲
	本多　正信	75	―	70	53	85	96	49	3		1	2			1			1	90	×	學	△
	本多　正純	79	―	54	36	91	86	44	3	2	1								79	×	學	△
	本多　忠勝	60	岡崎	87	91	66	64	86						2	2	3	2		100	○	武	▲
ま	前田　利家	60	清洲	77	88	68	50	87			1			1	1	1	1		100	○	武	◎
	前田　玄以	70	―	60	31	85	71	54	2	2		2	1						79	○	學	◎
	前田　慶次	70	―	71	98	12	24	96				2	2	3	1	3	1	1	100	○	芸	×
	前田　利長	77	―	58	62	67	50	70	1			2	1		1				93	×	學	◎
	前野　長康	60	清洲町	68	82	50	28	66			1			1			1	2	89	○	武	◎
	前波　吉繼	61	一乗谷	58	66	45	30	69				1							92	×	武	◎
	眞壁　氏幹	65	鹿島町	71	84	42	23	68						3	1	1			100	○	武	△
	眞柄　直隆	60	一乗谷	78	89	18	21	68						2	1				95	○	武	△
	眞柄　直澄	60	一乗谷	71	91	16	20	55						2	1				88	○	武	△
	牧野　之仲	60	米澤	41	30	68	72	49	1			1							95	○	武	▲
	牧野　康成	68	―	57	44	51	45	63					2						94	○	武	▲
	正木　時茂	60	國府台	66	85	34	64	62						3	1	2			78	○	武	△
	正木　時忠	60	國府台	48	73	63	55	65								1			95	○	武	▲
	增田　長盛	75	今濱町	68	36	90	43	75	1	3	1	2	1						79	○	學	○
	益田　元祥	73	―	62	45	79	53	70		2									100	○	武	◎
	松井　宗信	60	二俣	52	49	60	50	64			1	1	2						100	○	武	▲
	松倉　右近	60	高取	77	74	56	37	52						1	1	2	1	1	95	○	武	◎
	松田　憲秀	60	小田原	70	47	81	77	62	2	2	1	1	1						88	○	遊	△
	松永　久秀	60	信貴山	81	77	78	91	65	3	1	3	3	3	1	3	1	2		96	○	芸	△
	松永　久通	61	―	49	51	52	44	30					1						92	○	芸	△
	松本　景繁	61	春日山	55	68	39	59	56						1					78	○	武	▲
	松浦　隆信	60	平戸	68	55	76	72	63		2					1				91	○	武	▲
	松浦　鎮信	64	平戸	61	55	70	68	61		2									78	○	武	▲
み	三雲　定持	60	觀音寺	55	59	58	50	66											97	○	[illegible]	△
	三雲　成持	61	觀音寺	52	53	58	46	62											85	○	武	△
	御宿勘兵衛	75	小田原町	71	89	34	41	80			1			3	2		1		81	○	武	○
	水野　忠重	61	―	54	61	58	71	64			1								87	○	[illegible]	◎
	三刀屋久祐	60	三刀屋	56	40	37	21	25											79	○	遊	▲
	蓑輪　重澄	61	―	66	70	53	48	58				1		1			1		90	○	學	△
	三村　元親	60	松山	72	51	60	54	64								1			81	○	武	△
	三宅　治忠	61	三木	41	36	24	21	48				1			3				76	○	學	×
	宮原　景種	61	―	56	62	34	40	55			1	1					1		82	○	武	▲
	宮部　繼潤	61	小谷	70	74	53	52	51							1		1		80	×	武	◎
	三好　笑岩	60	高屋	61	54	60	77	61	3			3	2						73	○	遊	◎

	名前	登	所在	統	武	内	外	魅	弁	算	城	禮	茶	劍	軍	馬	砲	亂	體	酒	好	相
み	三好 長慶	60	芥川	79	75	77	81	70	2		2	3	3		2		1		65	○	芸	◎
	三好 長逸	60	芥川	68	69	47	67	41					1			1	1		97	○	武	○
	三好 義賢	60	勝瑞	82	55	73	56	55			1	1	2	3		2			77	○	芸	◎
	三好 政康	60	芥川	80	73	25	41	70					1		1	1	1	2	92	○	武	○
	三好 義継	60	芥川	76	77	58	62	54						1					74	○	遊	△
	三好 長治	63	−	60	54	43	56	63						1					94	○	武	○
む	宗像 氏貞	60	宗像	48	38	53	51	49											80	○	武	○
	村井 貞勝	61	−	62	24	86	56	70	2	2			1	1					99	×	學	△
	村井 長頼	63	清洲	68	70	26	38	54								1			89	○	武	△
	村尾 重侯	61	−	69	63	30	35	52								1		1	88	○	武	△
	村上 義清	60	春日山	82	93	35	49	41				1	1		1	2	2		90	○	武	△
	村上 國清	61	春日山	64	76	41	39	52								1	2		85	○	武	△
	村上 武吉	60	吉田郡山	84	78	32	47	71								2			92	○	武	◎
	村田 經定	60	鹿兒島	54	66	35	38	51											83	○	武	▲
も	毛利 元就	60	吉田郡山	92	76	96	100	91	3	1	2	3		1	3	1		1	78	○	學	○
	毛利 隆元	60	吉田郡山	70	76	72	76	90	2		1	2	1		2				75	○	武	○
	毛利 輝元	63	−	52	54	70	76	93			2	1	1						83	○	武	○
	最上 義守	60	山形	78	72	57	60	74	1			3			1	2			97	○	武	×
	最上 義光	60	山形	90	86	71	87	80	2		2	3	1	1	2	2	1		94	○	武	▲
	籾井 教業	60	八上	77	81	33	26	66						2	2	2	1		82	○	武	×
	森 可成	60	清洲	72	79	51	42	70	1					1	1	1	1	1	83	○	武	○
	森 長可	75	−	67	83	59	54	84				1	1	2		1	1		92	○	武	◎
	森 蘭丸	77	−	52	56	84	71	85	2			3	2						83	×	芸	◎
	森下 通與	61	鳥取	59	54	56	52	62											87	○	武	×
	守屋 親成	60	米澤	40	36	66	54	56		2									85	×	學	◎
	門註所鑑豐	60	府内	59	64	49	51	51											78	○	武	◎
や	八木 正信	61	−	67	52	61	64	60				2					1		88	○	學	△
	矢澤 頼綱	60	躑躅ケ崎	76	65	51	29	54							1	1			98	○	武	△
	屋代 景頼	77	−	75	77	52	46	45						1	2	1			83	○	武	△
	屋代 政國	60	小諸	51	56	34	32	49											98	○	武	△
	安田 長秀	60	春日山	73	74	40	47	65			1			1		1			81	○	武	△
	安田 顯元	60	春日山	65	64	13	20	42							1				86	○	武	△
	安田 國繼	70	一乘谷	67	58	53	41	37											82	○	武	○
	山角 定勝	60	小田原	70	65	28	41	64							1	1			76	○	武	×
	山縣 昌景	60	躑躅ケ崎	86	94	70	59	80	1		2	2		2	2	3			98	○	武	△
	山田 匡德	61	−	67	49	58	55	56							1				100	○	武	△
	山田 有信	60	鹿兒島	80	76	35	36	80							2		2	1	80	○	武	▲
	山名 祐豐	60	鳥取	68	69	53	46	58					1						86	○	武	▲
	山名 堯熙	61	−	57	55	49	52	55					1						93	×	武	○
	山名 豐國	60	鳥取	46	53	36	52	44					1						98	○	武	▲

	名前	登	所在	統	武	內	外	魅	弁	算	城	禮	茶	劍	軍	馬	砲	亂	體	酒	[illegible]	[illegible]
や	山中　賴次	62	―	48	63	46	41	57						1					[illegible]	○	武	○
	山中　俊好	61	―	68	54	31	40	82										1	96	×	武	▲
	山中鹿之介	60	月山富田	88	85	51	70	96	2		1	2		2	2	2			100	×	武	▲
	山內　一豊	70	―	62	75	78	59	82			1	1		1	1		1		100	×	武	◎
	山內　隆通	61	―	43	62	35	68	61											92	○	武	△
	山本　勘助	60	躑躅ヶ崎	89	86	81	90	65	3	2	3	1		2	3	1	1	3	81	○	學	△
	山吉　豊守	61	―	63	52	66	70	79									1		77	○	武	▲
ゆ	由比　正純	60	駿　府	51	45	39	30	50				1							87	○	武	▲
	結城　晴朝	61	―	71	43	65	71	61											99	○	武	◎
	遊佐　續光	60	七　尾	65	35	71	75	47	1	1		1			1			1	85	○	武	△
	由布　惟信	61	―	78	82	36	33	78						2	1	1			96	○	武	○
	吉江　景資	60	春日山	67	60	54	54	81											82	○	武	△
	吉岡　長増	60	府　内	69	53	75	68	63		1					1				87	○	武	◎
	吉田　重俊	60	岡　豊	71	70	52	40	60								1			93	○	武	○
	吉田　孝賴	60	岡　豊	75	71	77	69	65						1	2				93	○	武	○
	吉田　貞重	62	―	60	54	44	32	50											81	○	武	×
	吉田　政重	82	―	63	78	46	44	62						1					84	○	學	○
	吉利　忠澄	63	―	62	55	54	40	60											94	○	武	△
	吉弘　鑑理	60	府　内	78	69	69	66	67							1	1			96	○	武	◎
	吉弘　統幸	75	―	67	65	64	66	73		1					1				99	○	武	◎
	吉見　正賴	60	吉田郡山	48	55	63	51	42											98	○	武	○
	依岡　左京	61	―	62	83	29	34	58						2					82	○	武	○
ら	樂巖寺雅方	60	小　諸	54	68	26	25	46								1			75	○	武	△
り	龍造寺隆信	60	佐　嘉	89	90	61	58	64			1	2	1	1	2	1	2		100	○	武	△
	龍造寺家就	60	佐　嘉	71	66	58	43	68						1					77	○	武	△
	龍造寺信周	60	佐　嘉	76	65	55	60	71						1	1				98	○	武	△
	龍造寺長信	62	―	68	69	47	43	60											79	○	武	△
	龍造寺政家	78	―	68	56	49	44	66											65	×	武	△
る	留守　顯宗	60	米　澤	54	57	36	44	50											75	○	武	◎
	留守　政景	64	―	69	61	50	44	69					1	1					77	○	武	◎
ろ	六角　承禎	60	觀音寺	60	57	52	55	72				1	2						90	○	藝	△
	六角　義治	61	觀音寺	33	66	32	39	49					1	1					93	○	遊	△
わ	協阪　安治	74	―	69	78	41	34	75						1		2	1		100	○	武	◎
	分部　光嘉	66	安濃津	68	64	66	77	59	1		1								91	×	武	◎
	和田　昭爲	61	―	52	32	71	69	61	1	2									100	×	武	◎
	和田　惟政	61	―	71	68	75	56	82	1			3	2	1	1	1		1	77	○	武	◎
	渡邊　守綱	60	岡　崎	73	82	67	36	71						2		1			95	○	武	▲
	渡邊勘兵衛	77	―	82	80	31	47	70								1			100	○	武	◎
	亘理　元宗	60	米　澤	68	65	41	36	67							1	1			86	○	武	◎

大名資料

以下是大名才會有的資料。只要選擇好大名之後，就可以看到情報指令的「勢力圖」的「大名勢力」，或者「大名情報」。

關係（盟友～交戰）

和主人翁之間的友好關係。

支配力（0～50000）

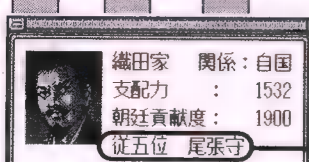
大名所擁有的勢力。可以從城堡的數目或家臣的俸祿推算出來。

朝廷貢獻度（0～60000）

貢獻朝廷的程度。在朝廷工作順利的話，就會上昇。達到一定數值之後，官位就會往上跳一階。

官位（無～正一位）

爲朝廷所封的官位。朝廷貢獻度達到一定數值後，官位就會往上跳一位。



●官位的種類●

	官階	官職
10	正一位	征夷大將軍、關白、太政大臣
9	從一位	左大臣
8	正二位	右大臣
7	從二位	內大臣
6	正三位	大納言
5	從三位	中納言
4	正四位	官署名＋「卿」或者其他官職
3	從四位	官署名＋「大輔」或者其他官職
2	正五位	官署名＋「少輔」或者其他官職
1	從五位	國名＋「守」
0	無	

大名一覽

在此要來介紹開始時就會出現的大名們。希望能從歷史背景及初期狀況的官位、支配力的資料等等，來想像圍繞著織田家的情況和戰國列強間的勢力平衡。

此外，在文章的最後會出現繼承者的名字，這是在大名去世後，繼承其襲位的血緣武將。但是，若沒有設定繼承者或是在武將尚未出現時，諸侯就去世的情況下，只好從家臣中挑選最值得信賴的繼承者。

文章結束後的表格爲大名的性格資料。雖然在「太閤立志傳II」登場的武將，都有其性格資料，但是大名的性格是在外交及再次爲官時，訂定策略的依據，非常重要。

遊戲中，新的大名之性格，可以在寺院得到資料，因此要在寺院內確認好。此外，諸侯的能力値及技能，請參照武將資料一覽表。

織田家

織田信長

尾張太守　從五位　支配力 3188

爲藤吉郎的主公，戰國時代的革命兒，織田信長。是個家喻戶曉的大人物。

織田家爲尾張的守護代斯波氏之家老格。信長的父親取代的信秀，讓家世發揚光大，以致能支配尾張一國。

取代信秀後的歷史，就如同衆所周知一般。由於革命，織田軍團得以平息天下的戰亂。統一日本的信長眞不愧爲藤吉郎的主公。擅長掌握複雜的人性，因而官途一帆風順。

繼承者—信忠。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	喜好	脾氣	緣份	野心
複雜	現實	果斷	不義	柔軟	勇敢	頗深	○	藝術	沒有耐心	◎	天下

南部家

南部晴政

無官位　支配力 844

和武田家一樣同屬甲裴源氏流派的南部家是陸雲一帶的名流。擁有在東北的最大勢力，並向伊達、最上和蘆名成一直展擴張。

晴政是南部家第二十四代繼承人。雖然在擴張領土方面功不可沒，但是卻在繼承者問題上讓自己的晚節受辱。身爲武將的晴政能力是非凡的，即使在遊戲中他的能力也在水準之上，其目的是要稱霸地方。因此，和豪強之間的激烈衝突是避免不了的。

繼承者—信世。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	喜好	脾氣	緣份	野心
單純	現實	優柔寡斷	不義	[illegible]	勇敢	頗深	○	藝術	沒有耐性	▲	地方

大崎家

大崎義直

無官位　支配力 213

大崎義直爲雲羽大崎氏第十二代繼承人。大崎家原本是個獨立的豪族，但是到了義直這一代，由於無法處理重臣的叛亂，因而倚賴伊達家出面解決之後，勢力就漸漸地衰弱。也因此，大崎家只得歸服於伊達之下。大崎氏直到義直的兒子，義隆這一代就完全不復存在。

義直的能力，就如同歷史記載，並不很強。而且，特技也沒有戰國大名應有的程度，想要生存恐怕也不容易。

根據史實記載，大崎家最後被伊達家併吞。

繼承者—義隆。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	喜好	脾氣	緣份	野心
單純	現實	優柔寡斷	耿直	頑固	膽小	清廉	○	武術	溫和	○	分國

伊達家

伊達晴宗

正四位　奧州探題（官名）　支配力 1040

伊達家爲源賴朝征伐奧州之際所成立的歷史古老家族。被任命守護奧州之後，便積極地向外發展。

晴宗爲天文之亂的勝利者，因此得到主公之位。所採取的政策爲對外運用策略，對內則力求安定。不久後，被任命爲奧州探題（官名），伊達家得以壯大。晴宗的能力值和技能，都在水準之上。雖然在外交上頗有斬獲，但是千萬不可因此而大意。

繼承者—輝宗。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	喜好	脾氣	緣份	野心
複雜	現實	困斷	不義	柔性思考	膽小	頗深	○	藝術	沒有耐心	○	分國

最上家

最上義守

從五位　出羽大守　支配力988

和足利家有血緣關係的最上家，以山形城爲其根據地。但是，其支配體制相當地脆弱。因此，鄰近的伊達家看準這項缺點，發動入侵最上家，使得最上家陷入苦境。和談的條件就依照伊達家所提出，以最上義守爲繼承人。

當時只有二歲的義守，極力要維護領土，但是爲了讓次男接替繼承人位子，不得不讓義光隱居。雖然並非無能之人，但是身爲戰國大名的他，可說是只有踏進一步的人物。

繼承者—義光。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	喜好	脾氣	緣份	野心
單純	現實	果斷	不義	頑固	勇敢	頗深	○	武術	沒有耐心	○	分國

佐竹家

佐竹義昭

從四　右京大夫　支配力1139

支配常陸的佐竹家，從南北朝開始就被任命擔任常陸守護一職。身爲關東八家之一的佐竹家，相當受人尊敬，但是，由於北條家不斷地擴展勢力，使得佐竹家對其周邊地域的影響力漸漸衰退。

這個時期的佐竹家主人爲義昭。他爲了要擴大勢力，因而不斷地進出陸雲方面，並結合上杉謙信和關東的諸勢力，來防止北條家的入侵。可惜的是，在統一常陸前卻病死。義昭的能力頗高，技能也很豐富，而且小孩也都很優秀。

繼承者—義重。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	喜好	脾氣	緣份	野心
單純	現實	果斷	不義	頑固	勇敢	清廉	○	武術	沒有耐心	×	分國

蘆名家

蘆名盛氏

從四位　修理大夫　支配力980

蘆名氏可以一直追溯到源平時代，是個古老家族。當初以會津爲根據地，經過長久歲月，已慢慢地衰退。到了蘆名盛氏，不但平反了內亂，更極力地拓展外交，恢復了蘆名家往日的盛世，所得到的領土之大也是前所未有的。

盛世的武將實力是非凡的，外交手腕也是一流。而且更趁機加入伊達家的內亂（天文之亂），是個很會把握時機的人。

繼承者—盛興。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	喜好	脾氣	緣份	野心
單純	現實	果斷	不義	頑固	勇敢	頗深	○	武術	沒有耐心	×	分國

里見家

里見義堯

正五位　刑部少輔　支配力1227

里見家爲擁有安房一勢力的戰國諸侯。在「里見八犬傳」中十分著名的里見家，捲入戰國風雲，以各國的內亂爲背景，積極地強化自己的地盤。

義堯受到北條氏的援助得以取得王位。但是在房總確定自己的勢力之後，卻一轉成爲反北條的先鋒。可是所得到的結果並不如自己所想：。由於義堯是個有尊嚴的男性，因此並不屈服於北條家。實力還算過得去。

繼承者—義弘。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	喜好	脾氣	緣份	野心
單純	現實	果斷	不義	頑固	勇敢	頗深	○	正術	沒有耐心	△	分國

宇都宮家

宇都宮廣綱

無官位　支配力917

可說是關東八家之一的宇都宮家，就是以宇都宮爲根據地，爲歷史有名的武家。但是戰國時代時，這一家的情況並不樂觀。不但強敵環伺，更內亂不斷。廣綱就在這樣的環境下，努力地要維持宇都宮家。因此，和佐竹家及上杉家聯盟，期望能解決所有問題。

廣綱的目標在於稱霸地方，志向很高。雖然爲人不錯，但是無奈能力卻稍稍不足……。

繼承者—國綱。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	喜好	脾氣	緣份	野心
單純	現實	優柔寡斷	耿直	頑固	勇敢	清廉	×	武術	沒有耐心	○	地方

北條家

北條氏康

從五位　武藏太守　支配力2827

北條家以北條早雲爲始祖，以相模爲根據地，向關八州擴展勢力。第三代繼承人北條氏康，充分發揮自己的才能，因而創造北條家的黃金時代。在武的方面，和謙信、信玄相互交戰，文的方面則是積極地實施測量土地及稅制改革等經濟政策，是個文武雙全的名將。能力和龍虎相同，屬於最上者。但和實力比較起來，野心似乎小了點。

繼承者—氏政。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	喜好	脾氣	緣份	野心
複雜	現實	果斷	不義	柔性思考	勇敢	頗深	○	學問	溫和	○	地方

武田家

武田信玄

正四位　大膳大夫　支配力 2678

武田信宏爲守護斐國的武田家之嫡長子。在平安時代末期[illegible]開始定居在甲斐。

信玄驅逐掉大失人心的父親信虎後，就以整頓國內和堅強的外征，來擴張領土。由於其尖銳的策略，使得人見人怕。在征伐信濃時和上杉謙信起衝突。至於這段歷史仍是十分有名。能力只能用超群來形容，是最強的大名之一。

繼承者—勝賴。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	喜好	脾氣	緣份	野心
複雜	現實	果斷	不義	柔性思考	勇敢	頗深	○	[illegible]	沒有耐心	▲	天下

上杉家

上杉謙信

正四位　關東管領　支配力 2551

謙信的父親，以越後守護代長尾爲背景轉而攻打守護上杉家的家臣，來鞏固其地盤。但是，後來繼位的謙信卻選擇不同的生活方式，傾向於「義」。

謙信爲了阻力侵略信濃的武田信玄，和信玄在幾多決戰。而且，在擔任關東管領一戰時，也曾出兵保護小豪族不被北條氏侵略。

謙信爲擁有最高級能力的大名，特別擅長於合戰。根據史實記載，織田軍團也曾因他而陷入苦戰過。

繼承者—景勝。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	喜好	脾氣	緣份	野心
單純	理想	果斷	耿直	頑固	勇敢	清廉	○	武術	沒有耐性	▲	天下

今川家

今川氏眞

從四位　刑部大輔　支配力 2889

在桶狹間合戰一役中著名的今川家，爲擁有將軍繼承權的超名門。足利和吉良兩家也擁有相同權利，但是後來仍然沒落，只有今川家能從守護大名變身成爲戰國大名。並且在駿河、遠江、三河貫立自己的勢力範圍。雖然今川義元的風評不好，但是，其戰略手腕是無庸置疑的。

但是，義元死後接替位子的氏眞，並不像父親那麼有能力。成天只知遊玩，政治手腕是一場糊塗。最後搞得喪失國土。

無繼承者。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	喜好	脾氣	緣份	野心
單純	理想	優柔寡斷	不義	柔性思考	膽小	頗深	×	遊玩	溫和	△	分國

德川家

德川家康

從五位　三河太守　支配力 680

德川幕府的開山始祖，德川家康原名爲松平元康。松平家爲三河的豪族，但在戰國時期，由於西有織田，東有今川環伺，立場十分堅苦。

因此元康（家康）從小就在今川家當人質。桶狹間合戰時，由於今川義元戰死，得以恢復自由。從此後，姓就改爲德川，是信長的忠實同盟者。

家康的能力是不用說的，技能也很豐富，爲統一天下的一大利器。

繼承者—信康。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	喜好	脾氣	緣份	野心
複雜	現實	果斷	不義	柔性思考	勇敢	頗深	○	武術	溫和	△	地方

齊藤家

齊藤龍興

無官位　支配力 1258

齊藤家原爲美濃的戰國大名，但是經過義龍、龍興之後，勢力漸漸衰退。後來慢慢被信長侵略。使義三戰死的義龍擁有其實力，但是，龍興卻不像其父親、祖父，是個喜好遊玩又脾氣暴躁的人，是個不可救藥的昏君。竹中半兵衛曾諫言去奪取稻葉山城，但卻沒有用。使得美濃豪族隨信長出走，結果，龍興只有喪失國土，成爲信長、藤吉郎發跡的墊腳石。

無繼承者。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	喜好	脾氣	緣份	野心
單純	現實	優柔寡斷	不義	頑固	膽小	頗深	○	遊玩	沒有耐心	×	分國

北富家

北富具教

正四位　參議　支配力 1514

北富家以國司身份，擁有伊勢範圍。南北朝時雖然威名遠播，但已成過去式。在國內紛爭不斷之際，又受到信長的侵略，北富家只好選擇投降一途。

北富具敎向塚原卜傳學習劍術，爲劍術大家。在和織田軍團交戰時，個人再怎麼英勇也無法顚覆整個戰局。雖然具敎擁有完美的豪爽氣質，但仍不得不退隱山中，最終被信長所暗殺。

繼承者—具房。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	喜好	脾氣	緣份	野心
複雜	理想	優柔寡斷	不義	頑固	勇敢	清廉	○	武術	溫和	×	分國

神保家

神保長職

無官位　支配力736

守護越中的神保家，一度曾被越後的長尾爲景（謙信之父）攻陷而滅亡。直到神保長職出現，才又再度興起。

長職以富山城爲根據地，嘗試要統一全國。但是對立的椎名氏轉而向長尾景虎求援，不得已敗走。後來降伏於謙信，反而轉向椎名氏作戰。雖然想要復興家門，無奈對手是軍神謙信，再勇猛的武將怕也無能爲力。

長職的能力普通，卻十分重視禮節。而且性格上多多少少不能讓人信賴。

繼承者—長城。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	喜好	脾氣	緣份	野心
單純	現實	優柔寡斷	不義	頑固	勇敢	頗深	○	武術	沒有耐心	◎	分國

富山家

富山義纘

正五位　左衛門佐　支配力686

支配能登的大名富山家，在戰國時期幾乎喪失了自己權利。最主要的原因在於當時的主公，富山義纘。義纘破壞了父親義統所建立的安定社會，因而招來重臣們的反叛。

經過戰亂之後，實權已被反臣奪走的義纘，只得隱居起來，並將藩位傳給兒子義綱，過不久後義綱就成功地搶回大名的權力。但是，強行的手法仍不見容於國內，結果父子兩人都被放逐。是無法面臨戰國時代的人物。

繼承者—義綱。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	喜好	脾氣	緣份	野心
單純	理想	優柔寡斷	不義	柔性思考	膽小	頗深	○	武術	沒有耐心	▲	地方

朝倉家

朝倉義景

從四位　左右衛督　支配力1247

以一乘谷爲根據地的朝倉家，是個很有力的大名，其實力及國力是不容輕視的。

但是當時的朝倉義景是個問題人物。不但個性優柔寡斷而且還沒見識。只是個驕傲自大的傢伙。根據史實記載，和新興的織田爲世仇。雖然很通禮法及茶道，那又如何。爲藤吉郎發跡的墊腳石。

無繼承者。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	喜好	脾氣	緣份	野心
複雜	理想	優柔寡斷	耿直	頑固	膽小	頗深	×	藝術	溫和	▲	分國

淺井家

淺井長政

從五位　備前太守　支配力1244

支配北近江的諸侯淺井家，是從一介豪族昇格上來的，爲典型的戰國大名。由於確立這份權勢要超過三代，所以通常稱爲淺井三代。長政爲第三代繼承人。

史實中的長政，資質受到織田信長的讚許，而結爲同盟。但是後來卻因爲朝倉家而和信長絕交。在激戰之後被消滅掉。

重義氣的性格及實力都反映在資料上，要注意。

無繼承者。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	喜好	脾氣	緣份	野心
複雜	理想	優柔寡斷	耿直	頑固	勇敢	清廉	○	藝術	沒有耐心	△	分國

六角家

六角承禎

從四位　左京大夫　支配力1477

和淺井家一起將近江一分爲二，支配南側的是六角家。六角氏爲近江守護佐佐木家的嫡親。也是個望族。六角家的主人爲承禎（義賢）。

承禎庇護將軍足利義輝，和三好長慶作戰。等足利幕府建立後並沒有知恩圖報。敗給旗下的淺井家後又受到信長的侵略失去領土。雖然一直想奪回失土，但終究無法如願。

無繼承者。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	喜好	脾氣	緣份	野心
複雜	現實	優柔寡斷	耿直	柔性思考	膽小	頗深	○	藝術	沒有耐心	△	分國

松永家

松之久秀

正五位　彈正少弼（官名）　支配力1135

和齊藤道之、北條早雲相提並論，爲下克上而存在的松永久秀，出身並不明朗。以三好的家臣登場，而終至成爲大和一國的大名。不但讓三好家衰退，更抹殺了將軍義輝是個名符其實的大壞蛋。

在信長進出中央時，誠懇地跟隨在側，但是等出尻尾就立刻謀反。若第一次被允許，那不久後一定會嘗試第二次，若不成功，就抱著喜愛的「平蜘蛛」斧頭爆死。是個全無信用的異類。

繼承者—久通。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	喜好	脾氣	緣份	野心
複雜	現實	果斷	不義	柔性思考	勇敢	頗深	○	藝術	沒有耐心	△	分國

筒井家

筒井順慶

無官位　支配力154

以大和國爲根據地的筒井家，是奈良興福寺的信徒，也是名門。但是被松永久秀驅逐後，就踏上悲慘命運。

二歲時就繼承王位的順慶，並非完全不能做什麼事。逃到邊界的順慶，不久就會回到大和和久秀作戰，但是後來雙方都歸順於信長。在信貴山城消滅背叛信長的久秀後，終於宿願以償地得到大和一國。

順慶的能力值很平均，辛苦修行各種技能，是相當有趣的。

繼承者—定次。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	嗜好	脾氣	緣份	野心
複雜	現實	優柔寡斷	不義	柔性思考	膽小	頗深	×	藝術	溫和	◎	分國

足利家

足利義輝

正一位　征夷大將軍　支配力2192

氣數將盡的足利幕府。其第十三代將軍爲足利義輝。長時間被三好長慶利用的義輝，誓死要復興足利幕府。但是，因此和松永久秀互相對立，在二條城被攻滅……。

足利幕府已步入衰亡之路，但是卻出現脾氣激烈的人物，義輝向塚原卜傳學習劍術，技術達到一流境界。在資料上也屬最高級。但是太過激烈的個性和武藝技巧，卻爲他招來不幸……。

繼承者—義昭。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	嗜好	脾氣	緣份	野心
單純	理想	果斷	耿直	頑固	勇敢	清廉	○	武術	沒有耐心	△	分國

波多野家

波多野宗長

正四位　左近衛大將　支配力1374

波多野式在應仁之亂裡建功，被封爲丹波多紀郡。戰國時代時期，擴大其領土，影響力不久就遍及丹波全境。

宗長爲西波多野氏中的一員。宗家的忠實個性，給他極大的幫助。當明智光秀受到信長的指示，攻打丹波時，宗家和家族命運都一起被消滅掉。

宗長的個性清廉，但仍挽回不了家族的命運。性格雖好，但無實力。

繼承者—秀治。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	嗜好	脾氣	緣份	野心
單純	現實	果斷	耿直	頑固	勇敢	清廉	○	武術	沒有耐心	×	分國

本願寺家

本願寺顯如

正四位　本願寺門跡　支配力2414

本願寺並不是個大的大名，但是實力卻很堅強。爲宗教組織，並且掌握加賀一國。

本願寺顯如，爲此組織第十一世法王。本願寺會和信長爲敵是出自顯如所爲。顯如以信長包圍網爲核心，讓織田家長年陷入困境。由於是宗教家，因此爲風評特殊的諸侯。當然不擅於戰鬥，其他能力則還不錯。

繼承者—教如。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	嗜好	脾氣	緣份	野心
複雜	現實	果斷	耿直	頑固	勇敢	清廉	×	藝術	溫和	×	分國

三好家

三好長慶

從五位　筑前太守　支配力3922

定居於河波的三好家，在應仁之亂時十分活躍，而得以進入中央工作。之後，積極加入幕政計畫的三好家，到了長慶更進一步管領細川家，實力凌越足利將軍之上。

從小政治手腕就超羣的長慶，巧妙地運用政策和武略，進而掌握幕府，以畿內爲中心，建立其勢力範圍。這時候爲三好的全盛期。後來由於長慶身體不適，而被松永久秀所取代，寂寞地度過晚年。

繼承者—義繼。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	嗜好	脾氣	緣份	野心
複雜	現實	優柔寡斷	不義	柔性思考	勇敢	頗深	○	藝術	溫和	◎	分國

雜賀家

雜賀佐太夫

無官位　支配力768

統治戰國時代的紀伊，並非大名。雜賀家結束一向宗勢力，以合議制來統治國家。這種攻治型態爲超越大名專制政治許多的民主主義。

佐太夫爲鐵砲傭兵集團裡雜賀衆的頭目，爲紀伊豪族的代表。雜賀衆親信於石山本願寺，比信長統一天下時期要晚上幾年。

由於經歷的關係，擅長使用鐵砲。

繼承者—重朝。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	嗜好	脾氣	緣份	野心
單純	現實	優柔寡斷	耿直	柔性思考	勇敢	清廉	○	武術	沒有耐心	×	分國

別所家

別所長勝

無官位　支配力827

提到播磨的三木城，就以秀吉的「三木の干殺し」最有名。這個城堡，即使秀吉率領的織田遠征軍，花費一年半以上的時間也攻不來。

別所家爲鎌倉以來傳統的武門，被任合守護播磨。長勝的父親就治，一步步地攻佔毛利、三好、赤松的領土。而長勝的能力就差了點，但是其子長治就是那位讓秀吉攻城久攻不下的人物。

繼承者—長治。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	喜好	脾氣	緣份	野心
單純	理想	優柔寡斷	耿直	柔性思考	勇敢	清廉	○	武術	沒有耐性	○	分國

小寺家

小寺政職

無官位　支配力253

在御著城定居的小寺家，爲守護播磨的赤松家之小大名。但是，當赤松家權力喪失後，小寺家就被其他大勢力壓迫。政職成爲當時有名的大名毛利或織田的旗下，想要因此突破困境。雖然沒有才能卻被黑田官兵衛拔擢，擔任其家族原本的職位，這也是政職努力的一環。

由這些事情來推斷，小寺政職是個很現實的人。雖然欠缺才能，但也無太大的野心，是個可以信賴的人。

無繼承者。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	喜好	脾氣	緣份	野心
複雜	現實	果斷	耿直	頑固	勇敢	頗深	○	武術	溫和	×	分國

山名家

山名祐豐

正五位　中務少輔　支配力1115

因應仁之亂而衰退的足利幕府時期，來到戰國時代的山名家，曾經擁有日本六分之一的領土，是個大的守護大名。但是，在此脆弱的戰國時代裡，這樣的山名家也跟著衰退。

祐豐爲沒落的山名家之統領，爲但馬的守護。勾結大內家，嘗試要對抗新興的尼子家，但是在這時期，由於領土內的豪族紛紛獨立，因而無法成功地擺脫陰影。其政治手腕的評價不高，而且也無特徵，是個弱小大名。

繼承者—堯熙和豐國。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	喜好	脾氣	緣份	野心
單純	現實	優柔寡斷	耿直	頑固	膽小	頗深	○	武術	溫和	△	分國

尼子家

尼子義久

右兵衛督　支配力183

尼子家爲名門京極氏流派，守護著出雲，並以月山富田城爲根據地。尼子家，長久以來不斷地向四周侵略，以至於成長至今日的大勢力。

尼子義家主張和當時佔領二分之一中國地方的大內家作戰。但是在和大內家互戰時，下個對手毛利元就起而顛覆世局。因此，後來尼子家就被毛利所消滅。

義久並無特徵，能力也很平凡。果然很難維護國土？

繼承者—勝久。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	喜好	脾氣	緣份	野心
單純	現實	優柔寡斷	耿直	頑固	膽心	頗深	○	武術	溫和	△	分國

宇喜多家

宇喜多直家

無官位　支配力1019

宇喜多家趁著戰國風雲之際，從備前一帶的豪族晉升爲戰國大名。這是由於宇喜多直家的出現才會有的成就。

直家曾經在備前守護代浦上家爲官，漸漸地嶄露頭角。暗藏實力，並開始獨自的行動。不斷地更換同盟對象，今日是浦上，明天就變成毛利，以此來擴張領土。被稱爲一代梟雄，是個不能信賴的人，但是一旦成爲朋友後，卻是個可以倚賴的男人。

繼承者—忠家和秀家。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	喜好	脾氣	緣份	野心
複雜	現實	果斷	耿直	柔性思考	勇敢	清廉	○	武術	沒有耐性	△	分國

毛利家

毛利元就

正五位　治部少輔　支配力3370

要說起中國地方的梟雄，就不可不提到毛利家，這並不是因爲毛利一族從以前就取得廣大領土。而是因爲在戰國時代以前，毛利家不過只是個弱小豪族而已。

使毛利家一躍成爲中國地方的霸主，全靠元就和他的兒子們。元就將耿直和驚人智謀分開使用，來統治尼子、大內兩家的舊領土。然後，兒子們就繼承父親的遺言，終生守護著毛利本家。毛利家族走錯但是在第三代以後發生。

繼承者—隆元和輝元。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	喜好	脾氣	緣份	野心
複雜	現實	果斷	不義	柔性思考	勇敢	頗深	○	學問	溫和	×	地方

河野家

河野通宣

無官位　支配力 891

從古時候就一直定居在伊予的豪族河野家，以水軍聞名。古時在壇之浦和元寇之際十分活躍。威名遠播。但是自從擔任伊予守護以來，內憂外患不斷，終至踏上衰微一途。

因其兄早逝，通宣因而繼承襲位。外有長宗我部、大友的入侵，內有家臣的謀反，爲了挽回頹勢，率領自家水軍作戰，但尚未成功就病死了。在遊戲裡的能力是可以想像的，當然，並無值得一提的特技。無繼承者。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	喜好	脾氣	緣份	野心
單純	現實	優柔寡斷	不義	頑固	膽小	頗深	○	武術	沒有耐性	△	分國

長宗我部家

長宗我部元親

從五位　土佐太守　支配力 951

稱一四國的長宗我部家，在元親的父親時曾經瀕臨滅亡前的困境。以渡來人爲始祖的長宗我部一族，由於其主公守護細川氏的沒落，而得以定居本城。小時候的國親，受到一條家的庇蔭長大成人，在苦難快結束時，決定要重振家門。

繼承父親遺志的元親，打敗宿敵本山氏之後，就著手統一土佐。被稱爲「姬若子」的元親，事實上卻是個勇猛、果敢的武夫。

繼承者—信親和盛親。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	喜好	脾氣	緣份	野心
複雜	現實	果斷	不義	頑固	勇敢	頗深	○	武術	沒有耐性	○	地方

一條家

一條兼定

正三位　大納言　支配力 150

一條家的始祖是在戰國時期就很尊貴的公家。以攝政家而聞名的一條家，可說是公家大名。

以土佐爲根據地的一條家，和長宗我部家的淵源很深。兼定的父親房家，保護著失去國家的長宗我部國親，並援助國親重振家門。但是國親和房家過世後，兩家關係反而惡化。

兼定好玩，是個無能又殘酷的人。不久就被家臣們放逐。資料上也無特別之處。

無繼承者。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	喜好	脾氣	緣份	野心
單純	現實	優柔寡斷	不義	頑固	膽小	頗深	○	遊玩	溫和	△	分國

秋月家

秋月種實

無官位　支配力 936

占有筑前的秋月家，爲頗具歷史的名家，爲頗具歷史的名家，但是勢力並不強大。

開始時和小武氏，後來與大內家勾結，來保住家業。但是秋月氏所倚賴的這兩家，在戰國亂世時沒落了。被毛利、大友兩家吞蝕的秋月家，根據史實記載，最後被大友家消滅。

種實擁有大家風範。喜好武術又屬於個性果斷的好戰派，能力還算普通。其性格一定會招致災禍的。

無繼承者。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	喜好	脾氣	緣份	野心
複雜	理想	果斷	耿直	頑固	勇敢	頗深	○	武術	沒有耐心	○	分國

龍造寺家

龍造寺隆信

從五位　山城太守　支配力 2119

權力關係瞬息萬變的九州上，和島津、大友爭權的龍造寺家，在隆信以前不過是肥前的小豪族而已。

隆信在小時候就入了僧籍，但是由於一家幾乎都被殺害，因此趕快還俗來繼承家業。豪爽的隆信曾經被大軍包圍半年之久，但是他仍突破此困境，並且在不久後就成爲九州最大大名。因爲自滿，在沖田畷的合戰時，被島津、有馬連軍打敗的隆信，其能力仍是很高的。

繼承者—政家。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	喜好	脾氣	緣份	野心
單純	現實	果斷	不義	頑固	勇敢	頗深	○	武術	沒有耐性	▲	地方

大友家

大友宗麟

無官位　支配力 2179

豐後的大友家，代代皆爲守護職務，爲傳統的武家。進入戰國時間以後，轉身成爲戰國大名，和島津、龍造寺可說是九州三強。

承繼大友家榮耀的宗麟，是個舉止粗暴的人，父親死後，更運用其氣質，積極地向外擴張勢力，一度曾爲九州最強的勢力。但是後來卻敗在島津之手，且急速地衰退。能力很強，用普通的手段是不易對付的。

繼承者—義統、親家、親盛。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	喜好	脾氣	緣份	野心
複雜	理想	果斷	不義	頑固	勇敢	頗深	○	藝術	沒有耐性	◎	地方

相良家

相良義陽

無官位　　支配力1000

爲藤原氏流派的相良家，在鎌倉時代時移居肥後，之後就以地頭蛇身份來統治當地。進入戰國時期時，比他國率先訂定分國法「相良氏法度」，成功地讓國家得以安定。

但是到了義陽這一代，和島津起了衝突。同時又發生內亂，陷入極大的困境。因受不了壓迫的義陽，最後降伏於島津的旗下。

性格激烈但能力不佳。命運就如同歷史記載的嗎……■

無繼承者。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	喜好	脾氣	緣份	野心
單純	現實	果斷	不義	頑固	勇敢	頗深	○	武術	沒有耐心	×	分國

肝付家

肝付兼續

無官位　　支配力249

肝付家實際上操控著大隅的大名。和島津家的宿怨很深，從南北朝開始就紛爭不斷。

肝付家第十六代繼承人兼續，原本和島津家友好，但不久後也反目成仇。積極地反抗島津，並且得到日向伊東家的提攜，佔了極大的優勢，但這也是暫時的。後來受到島津的反攻，進而失去高山城。若想要勝過島津，一定要合戰力強，且熟悉使用鐵砲。是個出人意外的強者，但是統治慾望卻不濃厚。

無繼承者。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	喜好	脾氣	緣份	野心
單純	現實	果斷	不義	頑固	勇敢	頗深	○	武術	沒有耐心	▲	分國

土持家

土持親成

無官位　　支配力122

爲日向的大豪族，親成是縣七持家第十六代繼承人。

親成和同樣也是日向一大勢力的伊東家合戰。但是由於伊東家背後是由大友家控制著，因此有利於戰時的和睦。但是後來卻苦於夾在大友和島津之間，爲了要依附島津，只好消滅大友宗麟。親成是個文武雙全的名將，能力要比知名度來得高。

無繼承者。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	喜好	脾氣	緣份	野心
單純	現實	果斷	耿直	頑固	勇敢	頗深	○	武術	沒有耐性	▲	分國

島津家

島津貴久

從五位　　薩摩大守　　支配力989

佔領薩摩的島津家，本來是薩摩、日向、大隅的守護。當時只是個小大名，但到了戰國時代，卻一口氣成爲九州大國。

島津貴久平定了家族內亂，並且取得霸主地位後，得以統一薩摩。藉由海外貿易來儲備國力，並積極地引進鐵砲等新技術，定個英明的諸侯，允許基督教來傳教之事，也是衆所皆知的。

島津家除了貴久，其他的子孫也都很優秀，是阻撓天下統一的最後敵人嗎……。

繼承者－義久、義弘、家久。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	喜好	脾氣	緣份	野心
複雜	現實	果斷	不義	柔性思考	勇敢	頗深	○	武術	溫和	▲	分國

伊東家

伊東義祐

正三位　　大勝大夫　　支配力1058

以日向大豪族爲基盤而掘起的伊東氏，在九州的大名裡，算是特別古老的一家，竟然可以追溯到平安時代。伊東家在南北朝時期開始，就不斷地和島津、土持家爭權奪利。

義佑在其兄死後繼承家業，在奪取島津領飫肥城事件裡，充分地發揮他的才能，但是，雖然沒有島津的壓迫，到了其子祐兵這一代卻喪失領土，雖不是個無能的人，但也沒有特別値得一提的平凡大名。

無繼承者。

性格	主義	決斷	義理	思考	勇氣	貪慾	喝酒	喜好	脾氣	緣份	野心
單純	現實	果斷	不義	頑固	勇敢	頗深	○	武術	沒有耐性	▲	分國


織田信長


南部晴政

戰國 商人茶人一覽

太閤立志傳Ⅱ當中共有為數29名的文化人出現。他們身上所擁有的文化氣息不但深深吸引了藤吉郎，同時也對全日本的武將造成了一股不小的影響力。在他們之中有把全世界放在腳下費盡心思只要想要多賺那一塊錢的人。同時也有為了要將福音散佈給日本人而千里迢迢地飄洋過海來到日本的人。還有不收窮人一毛錢，不論是什麼病都能夠藥到病除的人。這些特質就是當時戰國時代文化人的特質，現在就讓我們來一睹他們的盧山真面目吧！



今井宗久	住在界	為界港的豪商，同時也是一名著名的茶人。當時的界港可說是一個接近半獨立狀態的都市國家，不但擁有自己的武力，同時還有「十人衆」統理城市的各種行政。宗久便是十人衆中的一人。他很早就認識信長的政治力量，因此藉著向信長進獻兩樣茶器。而取得了免除關稅、經營礦山、以及獨家經營鐵砲的買賣等為數多項的權益。
津田宗及	住在界	亦為以界港為根據地的一名豪商，同時也以一名茶人而名揚全日本。原先在信長崛起之前與本願寺的關係保持地非常好，但當信長一進京之後，立刻便捨棄本願寺以及畿內的武將而與信長接近。不久之後極獲信長的信任，交賦予物資的徵收以及年貢的買賣之重責大任。同時也以茶頭的身份與利休、宗久一起為信長所任用。

角倉了以	住在京	為一名京都的豪商，同時也是一名著名的醫生。其對於權力的轉換非常敏感，在豐臣的政權正如日中天的時候，便已經開始與德川家康接觸了。他利用自身家族與勘合貿易的淵源非常深遠的關係從事與印尼之間的朱印船貿易，自己本身也每年都會坐船出海。他們家族同時也以土木工程的大家族而為人所知。
末吉孫四郎	住在山石	本名為吉安，為攝津的豪商，代代均為大名的身份。末吉一族在當時均與當時的權力者信長、秀吉、家康接近，因而獲得了許許多多的權益。這些權益之中以孫四郎從幕府那裡獲得了朱印船貿易的許可最為有名，現在甚至還留下了末吉船這個名詞。他同時也有在經營銀山
神谷宗湛	住在多博	博多的豪商，同時也為一名著名的茶人。當博多因戰火而被燒毀的時候，他上京與秀吉接近。由於他的茶道受到秀吉的賞識，因此得以在重建博多時負責所有的都市規劃而嶄露頭角。之後在秀吉出兵朝鮮的時候，也奉命從事兵糧的管理。朝鮮之役結束之後，與黑田如水走得相當近。
千宗易	住在界	相信大家對於千利休這三個字比較熟悉吧！宗易為他的號。他們家原本是一個世世代代賣魚的家族，可是利休在年輕的時候就對茶道產生濃厚的興趣，而在信長入京的時候得以以茶頭的身份接近信長，從此改變了他一生的命運。信長橫死在本能寺之後，更以茶道第一把交椅的身份繼續在豐臣政權之下擁有不小的影響力。到最後因為一些事情而被豐臣秀吉下令切腹，為一個悲劇型的人物。
八板清定	住在島兒鹿	他為全日本第一個製造生產鐵砲的鐵砲鍛冶，又稱金兵衛。他本來是住在種子島的一名鐵匠，後來奉種子島時堯的命令仿製火繩銃，也就是俗稱的鐵砲。傳說中他因為在傳製的過程中不知道如何將管完全密合，甚至還將自己的女兒嫁給葡萄牙人以便能得知密合管的技術。不過這似乎是後人所捏造出來的故事。
芝過仙齋	住在賀雜	為界港的鐵匠。傳說中他到紀伊的根來學習鐵砲的製作方法時，接受根來的津田監物的委託從事火繩銃的製工作。不論怎麼說，界港在當時的日本中鐵砲產業之所以會那麼發達，像仙齋（又稱清右衛門）這種擁有自其他地方學來的鐵砲技術的鐵匠實在是功不可沒。

國友善兵衛

住在今濱

國友村在當時以聚集了一大群鐵匠從事鐵砲生產的鐵砲村聞名全日本，聽說他們從足利將軍義晴的時代就已經開始在生產鐵砲了。之後國友村接受信長的保[redacted]開始為信長生產大量的鐵砲。聽說後來也有替德川家康生產大砲的事。善兵衛就是當時國友村的代表人物。

フロイス（佛羅伊斯）

住在京

佛羅伊斯為葡萄牙里斯本人，耶穌會的傳教士。他在葡萄牙的時候由於深深地受到從日本回來的傳教士法蘭西斯拜·沙勿略的感動，而來到日本從事傳教的工作。在傳教的過程中遭到了許多的挫折，但是他依然沒有放棄他的決心。到最後終於為信長所賞識，並予以庇護。他是個對於信長的世界觀具有重大影響的人物。

ゴメス（哥梅斯）

住在界

當時的日本為全世界的冒險商人們夢寐以求的地方。原因是大家都受到了吉邦克的影響，認為日本是一個黃金之國。哥梅斯他也是其中的一個。對了，在「大航海時代II」當中好像也有這個人的樣子不是嗎？這到底是在哪個遊戲的呀？

アルメイダ（阿爾梅達）

住在內府

阿爾梅達 他也是一名耶穌會的司祭，祖國為葡萄牙。他本來是一名東洋貿易商人，可是到九洲的府內時碰到了耶穌會的教士，居然在那裡當場成為耶穌會的傳教士之一。他在府內設立醫院，活用他對西方醫學的知識救活了不少的日本人，可說是第一個在日本從事西洋式治療法的人。

ジョアン（瓊安）

住在平戶

這張照片，這個名字好像在哪邊看過的樣子…沒錯，他就是「大航海時代II」裡的客串演出喬安菲列羅船長。他現在還沒有達到他的理想，而在世界各地到處跑來跑去的。聽說他現在在平戶似乎只是要休息一下的樣子。別看他外表好像忠厚老實似的，他的實力可不是[redacted]著玩的！是個可以當做朋友的血性漢子。

柳生石舟齋

住在良奈

本名為宗嚴，師事於上泉伊勢守的劍豪，柳生新陰流的劍始首。他以前就已經是個聲名遠播的劍術家了，後來因為在一場決鬥中敗在上泉伊勢守的手下，而拜上泉為師。拜入上泉家門下之後才二年便拿到了印狀。後來德川家康雖欲召他為臣，但他寧願待在柳生谷中隱居。

上泉伊勢守	住在鹿島	本名為信綱，為傳說中有名的劍豪，伊勢守原來是箕輪城城主長野業盛的家臣，主家被滅之後轉而成為武田家的家臣。後來在得到信玄的許可之後成為一介浪人周遊列國磨練自己的劍術。在旅途之中收了不少有名的弟子，便以他所創的新陰流得到了許多的繼承者。
山科言繼	住在京	官拜正二位的公卿，在朝廷中負責皇族們所要穿的衣服。曾經到尾張以及駿河去訪問過，與織田家和今川家之間的關係非常好。他有留下一本「言繼卿記」，對於信長上洛當時的情形做了非常詳盡的描述，對後世史家來說是一本不可或缺的重要文件。
丸目藏人	在住八代	本名為長惠，同為師事於上泉伊勢守的劍客，也同樣地獲得了新陰流的印可。當上家伊勢守在將軍足利義輝的面前表演劍術的時候，他是在旁邊持刀的人。從這裡就可以看出上泉伊勢守對他是如何器重了。之後成為人吉藩的劍術指導。他的成就不光只是劍術而已。在和歌方面也相當有造詣，堪稱為一名才子。
菊亭春季	住在京	他還有另外一個名字叫做今出川春季，為名門藤原氏的公卿。官位昇至正一位，並對豐臣秀吉就任關白一事多方奔走，出力良多。後來甚至將自己的女兒嫁給後來的關白秀次。可是當秀次觸怒秀吉而遭滅門的時候，他也因為要負連帶的責任而被放逐到越後。不久之後便大赦回京。
近衛前久	住在京	為曾經擔任過關白的公卿。由於掛心京師所發生的亂事，而親自到越後去邀請上杉謙信（當時叫長尾景虎）發兵入京平定亂事。後來還曾經逃難逃至薩摩，並緩衝於本願寺與信長之間，是個在政治面上非常活躍的人。雖然在一生當中歷盡苦難，但到最後還是得享天壽，為一個極富傳奇性的人物。
狩野永德	住在京	當時的代表性畫家之一。當時的畫風偏向光彩華麗，而狩野永德當時便曾經負責過安土城、大阪城、聚樂第以及正親町御所等號稱天下第一之建築物的屏風，並且留下了許多優秀的作品，永德他並且改良了狩野家的繪畫方式，使得畫家可以繪製一些相當大型的繪畫。

長谷川等伯

住在界

為一名名聲相當大的畫家，同時也是長谷川流的創始者。養父為虔誠的日蓮宗的信徒，因此他初期的作品以佛畫居多。可是到後來畫風一改，繪出了許多相當有名的屏風畫，而使得長谷川派成為一個能夠與狩野派相匹敵的一個流派。

安國寺惠瓊

住在嚴島

安藝人，以一名僧侶的身份仕官於毛利家，後來被秀吉提拔成為一名大名。一手負責毛利家的外交事務，雖然曾經預言信長將會遭到橫死，可是在關原之戰中卻無法看出西軍沒有多大的勝算，而毅然加入西軍與家康的東軍對抗。到最後兵敗被伏，於二條河原斬首示衆。

快川紹喜

住在甲府

出自美濃的名族土岐氏。原先在美濃的寺院中擔任住持，但不屑於寺院與寺院之間的勾心鬥角而棄住持之職到處雲遊。後為武田信玄所賞識，聘請他擔任惠林寺的住持，成為一代名僧。當武田勝賴於天目山自殺，武田家滅亡的時候，亦同時殉死，他的一句名言「滅卻心頭火自涼」至今仍還為許多人所稱頌。

風魔小太郎

住在小田原

為以箱根山為根據地的強盜集團風魔的首領。風魔一族自從被北條早雲雇用以來，代代都是北條家背後的忍者。風魔的領袖代代都叫做小太郎，「北條五代記」中有提到他們的一些事蹟，不過並不怎麼詳盡，至今他們在歷史上仍然是一個謎。

朝山日乘

在住京

為出仕於朝廷，參與過許多政治問題的名政僧。不但為毛利家與大友家之間的和平奔走。同時也擔任織田家與朝廷之間的聯絡人，堪稱在日本歷史上頜有一席之地。可是他由於十分厭惡基督教，而弄出了許多迫害教徒的政治事件，因此他在歷史上的評價並不甚好。

百地丹波

住在奈良

又叫做三太夫，為在伊賀具有相當勢力的土豪，當時代表性的上忍家。為伊賀當時三上忍之一，同時亦是伊勢忍術流的始祖。在伊賀之亂時讓織田軍吃盡了苦頭，但到最後卻不敵而戰死。不過有人認為戰死的是他弟弟，他在之後還活了十幾年之後才病死。

施藥院全宗

住在京

他本來是姓丹波的，出生於甲賀。原來是比叡山的僧侶，但在比叡山被信長燒掉之後還俗。還俗之後便開始研究醫學，不久便被豐臣秀吉召爲侍醫。他建了一所施藥院來對平民進行救濟，同時也曾經對秀吉提出許多政治上的建言。

大月景秀

住在敦賀

爲被越前的朝倉義景所重用的名醫。在和歌方面的修養十分地高，當義景爲遠從京都前來訪問的大覺寺義俊舉辦一場詠歌大會時，景秀也當場詠了一首和歌。朝倉家滅亡之後出家，並在北庄開了一家藥房。子孫後來出仕於前田家。

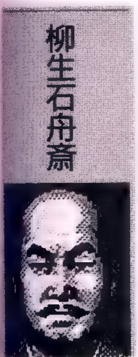
田代三喜齋

住在足利

又名三喜。長享一年（1487）渡海至中國明朝，向日本人留學僧月湖以及李東垣學習中國的醫學。明應7年（1498）回日本之後，便在古河方足利成氏的手下工作。名醫曲直瀨道三聽說就在古河由田代三喜啓蒙醫學的。



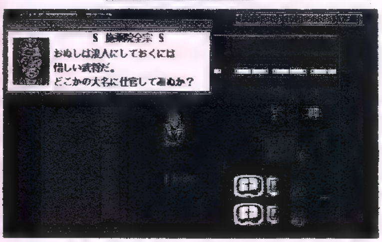












物品資料一覧表

「太閤立志傳II」中所出現的物品大致上可以分爲茶器、美術品、南蠻物、武器、財寶以及書籍等六大項。只要玩家要行使贈與或者是要褒美手下時，就一定會用到這些物品，而且部下在得到這些物品之後，有時甚至會提升他的能力值。物品可以在商家中購得，如果跟商人的關係不錯的話，有時還可以便宜個幾成喔！還有要注意的地方就是價錢高的物品有許多都是尚未經過鑑定的。另外如果玩家表現良好的話，信長大人有時還會送給你一些物品來獎勵你工作不懈的精神喔！

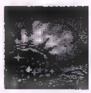
●物品介紹●

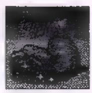
在這裡介紹幾種代表性的物品。

可以購得或是取得的地方

商：商家	酒：酒場
南：南蠻商館	絵：絵師工房
茶：茶室	医：医院

財宝 商 南

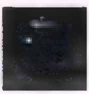

小粒金


琥珀


孔雀石の小箱

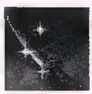
茶器 商 茶


大黒茶碗

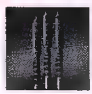

九十九茄子


天明残月

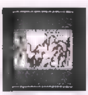
武器 商

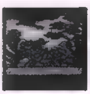

村正

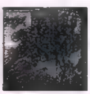

国光作短刀


菊地槍

美術品 商 絵


枯木猿猴図

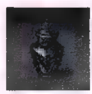

花鳥図絵


洛中洛外図

南蠻物 南


地球儀

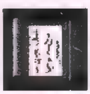

望遠鏡


ビードロ壷

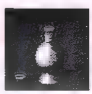
書物 商

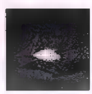

竹取物語


論語


蒙古襲来絵詞

其他 酒 医


酒

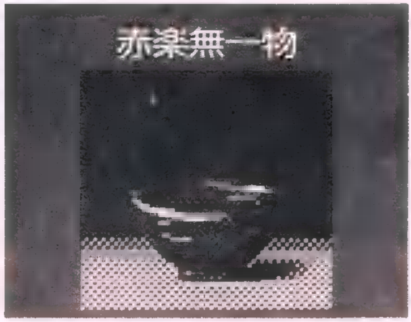

薬

茶器

品名	所有者	價値	標準價格	鑑定
九十九茄子	千宗易	15	1240	○
松本茶碗	千宗易	15	800	○
古天明平蜘蛛	松永久秀	15	−	×
珠光小茄子	織田信長	15	−	○
三日月茶壺	今井宗久	15	1520	×
松屋肩衝	神谷宗湛	14	1596	○
初花肩衝	織田信長	13	−	○
楢柴肩衝	神谷宗湛	13	1224	○
新田肩衝	千宗易	13	648	○
山井肩衝	千宗易	12	680	○
道成寺茶碗	千宗易	12	680	○
三刀屋彈正釜	神谷宗湛	12	952	×
備前福耳	千宗易	11	672	○
星建盞天目	千宗易	11	544	○
宋胡錄	津田宗及	11	768	×
天明殘月	千宗易	10	564	○
唐物橋姫	今井宗久	10	1032	○
北野茄子	神谷宗湛	10	1020	○
黑樂鉢本開	津田宗及	9	840	○
富士茄子	織田信長	8	−	○
追覆手茶入	角倉了以	8	832	×
似たり茄子	千宗易	8	390	○
象潟葉茶壺	神谷宗湛	8	728	×
有明肩衝	神谷宗湛	7	528	×
柴筒釜	末吉孫四郎	6	484	×

品名	所有者	價値	標準價格	鑑定
佐伯肩衝	千宗易	6	176	○
赤繪茶入	今井宗久	5	240	×
細口茶入	千宗易	4	90	○
交趾茶入	津田宗及	4	144	×
蘆屋釜	末吉孫四郎	3	128	×
黃瀬戸茶碗	千宗易	3	48	○
黃瀬戸花入	津田宗及	3	64	×
赤樂無一物	織田信長	2	−	○
大黑茶碗	今井宗久	2	84	○
黑樂茶碗	角倉了以	1	48	×
碎錢茶釜	津田宗及	1	72	×
赤樂茶碗	千宗易	1	24	○
青磁花入	千宗易	1	36	○









南蠻物

品名	所有者	價値	標準價格	鑑定
世界圖屏風	ジョアン	13	1440	×
四都市圖	ゴメス	13	1368	×
洋人奏樂圖	織田信長	12	—	○
金時計	ゴメス	12	748	○
置時計	ジョアン	12	680	×
ビードロ壺	織田信長	11	—	○
ルソン壺	織田信長	9	—	○
望遠鏡	ゴメス	8	364	×
望遠鏡	ジョアン	8	364	○
地球儀	ゴメス	7	288	×
地球儀	ジョアン	7	288	×
天球儀	ゴメス	6	220	×
天球儀	ジョアン	6	220	×
聖書	ゴメス	5	160	○
聖書	ジョアン	5	160	○

品名	所有者	價値	標準價格	鑑定
絹織物	ジョアン	3	96	×
陶磁器	ゴメス	2	56	×
綿織物	ジョアン	2	40	×
香水	ゴメス	1	40	×
ワイングラス	ゴメス	1	42	○



美術品

品名	所有者	價値	標準價格	鑑定
洛中洛外圖	狩野永德	15	80	○
織田信長像	狩野永德	13	80	○
遊樂圖屏風	狩野永德	12	80	○
武田信玄像	長谷川等伯	12	80	○
唐獅子屏風	狩野永德	12	80	○
曼陀羅圖	末吉孫四郎	11	1280	×
松鷹圖	狩野永德	11	80	○
松林圖屏風	長谷川等伯	11	80	○
一人立美人圖	今井宗久	10	1560	×
山水圖屏風	織田信長	10	—	○
竹林圖屏風	長谷川等伯	10	80	×
青楓圖	末吉孫四郎	10	960	×
達磨圖	長谷川等伯	10	80	○
南蠻人渡來圖	神谷宗湛	9	896	×
職人盡圖	狩野永德	9	80	○
花下遊樂圖	狩野永德	9	80	○
花鳥圖繪	狩野永德	8	80	○
枯木猿猴圖	長谷川等伯	8	80	○
智積院襖繪	長谷川等伯	8	80	○
梅椿小軸	末吉孫四郎	8	520	×
日月山水圖	末吉孫四郎	7	672	×
秋冬山水圖	末吉孫四郎	7	576	×

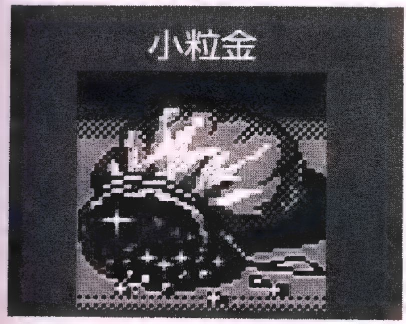
品名	所有者	價値	標準價格	鑑定
松鶴蘆雁圖	狩野永德	7	80	○
松に草花圖	長谷川等伯	7	80	○
夏景山水圖	津田宗及	6	616	×
雪景山水圖	角倉了以	6	616	×
檜圖屏風	狩野永德	6	80	○
松に梅圖	長谷川等伯	6	80	○
扇面南蠻寺	狩野永德	6	80	○
宮女圖	津田宗及	6	264	×
櫻花圖	今井宗久	5	384	○
婦女遊樂圖	末吉孫四郎	5	352	×
琴棋書畫圖	狩野永德	5	80	○
妙法尼壽像	長谷川等伯	5	80	○
日通上人像	長谷川等伯	5	80	○
高雄觀楓圖	神谷宗湛	5	312	×
天橋立圖	角倉了以	4	216	×
梅花小禽圖	狩野永德	4	80	○
等伯筆屏風	長谷川等伯	4	80	○
風濤圖	末吉孫四郎	3	40	×
永德筆額物	狩野永德	2	80	○
等伯筆額物	長谷川等伯	2	80	○

財寶

品名	所有者	價值	標準價格	鑑定
金剛石的冠	ジョアン	15	1800	×
大金塊	今井宗久	14	1680	×
寶冠	ジョアン	14	1680	×
白檀の沈香	末吉孫四郎	13	1320	×
ダイヤモンド	ゴメス	10	1200	×
ルビーの指輪	ジョアン	9	1080	×
翡翠的寶石箱	ジョアン	8	960	×
金塊	織田信長	7	—	○
金塊	織田信長	7	—	○
碁石金	武田信玄	5	—	○
大眞珠	ゴメス	5	660	×
石見銀	角倉了以	5	610	×
金貨	ジョアン	5	610	×
琥珀	ゴメス	5	602	
眞珠的腕輪	ジョアン	5	602	×
孔雀石的小箱	ジョアン	5	592	○
鼈甲	津田宗及	4	470	○
佐渡金	上杉謙信	1	—	○
小粒金	織田信長	1	—	○
小粒金	織田信長	1	—	○

書物

品名	所有者	價值	標準價格	鑑定
孫子的秘奧義	竹中半兵衛	15	—	×
吳子的秘奧義	黑田官兵衛	15	—	×
孟德新書	神谷宗湛	8	184	×
史記	神谷宗湛	8	184	×

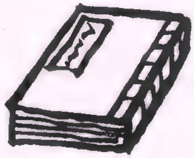


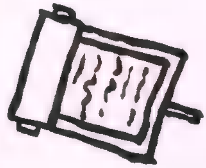
武器

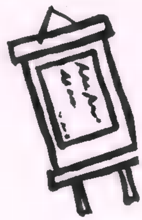
品名	所有者	價值	標準價格	鑑定
村正	角倉了以	15	3960	×
正宗	末吉孫四郎	15	3840	×
千手院長吉	角倉了以	14	3520	×
大刀長船倫光	今井宗久	13	3280	×
菊一文字	末吉孫四郎	12	2960	×
三日月宗近	角倉了以	12	2880	×
神息	角倉了以	11	2760	×
長谷部國重	織田信長	11	—	○
紅雪左文字	津田宗及	11	2560	×
日光一文字	神谷宗湛	11	2520	×
村雨	角倉了以	10	2840	×
包丁正宗	織田信長	10	—	○
筑州左文字	神谷宗湛	10	2040	×
吉岡一文字	今井宗久	9	2320	×
福岡一文字	角倉了以	8	1680	×
長光作薙刀	角倉了以	8	1600	×
大般若長光	角倉了以	8	1560	×
眞恒作太刀	角倉了以	7	1440	○
助眞作太刀	角倉了以	7	1320	○
越中則重	末吉孫四郎	7	1280	×
景光作太刀	末吉孫四郎	7	1240	○
來國俊協差	津田宗及	6	840	×
備前友成	神谷宗湛	6	760	×
備前倫光	角倉了以	6	640	×
宗近作太刀	織田信長	5	—	○
長光作協差	神谷宗湛	5	400	×
長船小太刀	今井宗久	5	360	○
國光作短刀	津田宗及	5	280	○
近江物協差	今井宗久	5	240	○

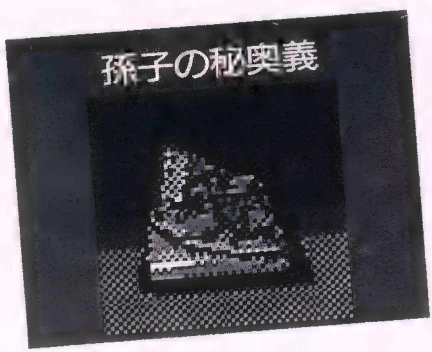
品名	所有者	價值	標準價格	鑑定
宗近作協差	津田宗及	5	320	×
菊地槍	津田宗及	4	280	○
朱槍	織田信長	3	—	○
素槍	角倉了以	2	80	○
小柄	末吉孫四郎	1	40	○
無銘協差	織田信長	1	—	○

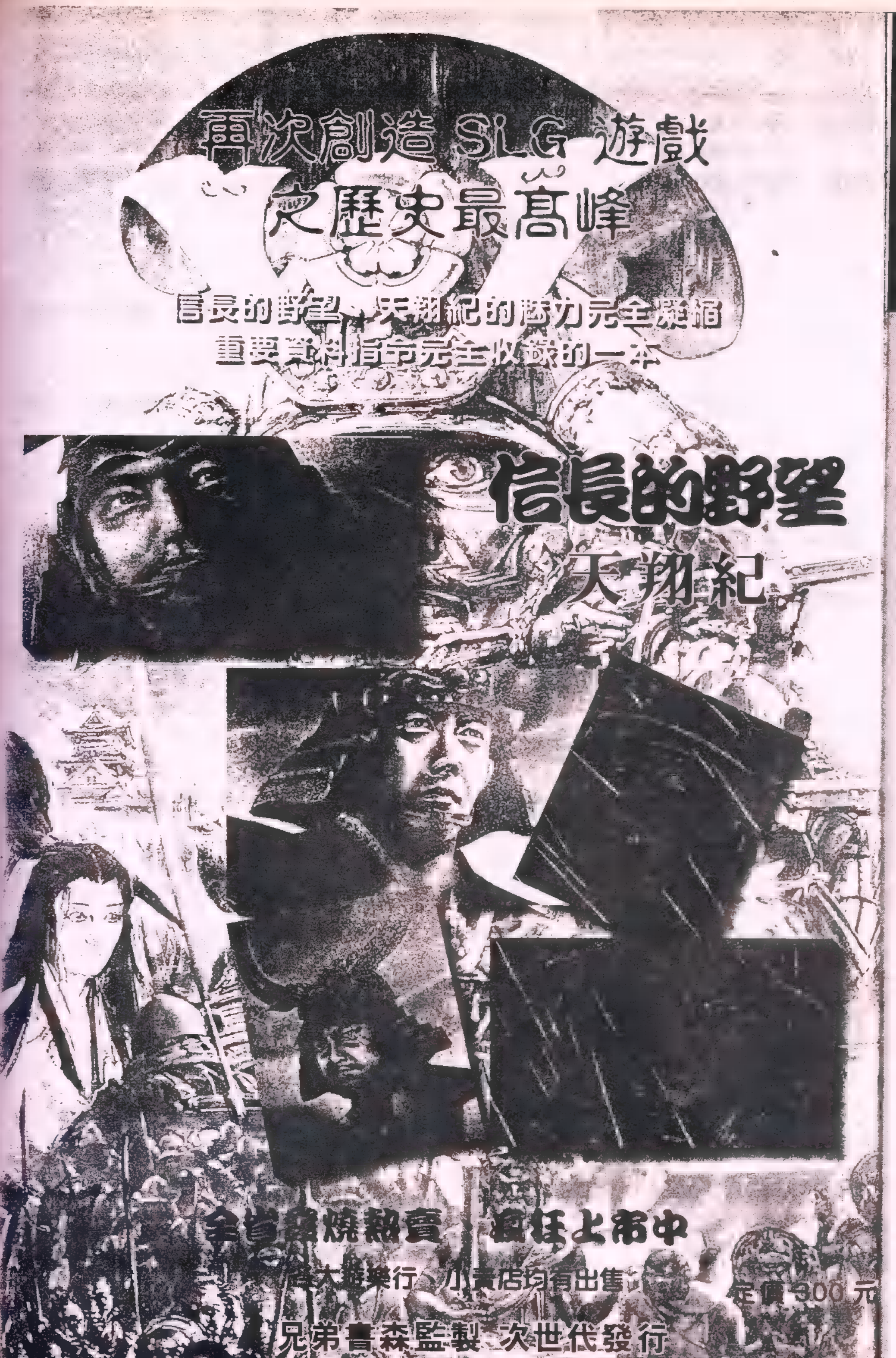
品名	所有者	價值	標準價格	鑑定
吳子	今井宗久	7	166	○
孫子	津田宗及	7	166	○
宋刊本文選	神谷宗湛	7	166	×
伊會保物語	今井宗久	7	166	×
太平記寫本	角倉了以	6	148	○
義經記	末吉孫四郎	6	148	○
平家物語	末吉孫四郎	6	148	○
平治物語繪詞	津田宗及	5	130	○
源氏物語	今井宗久	5	130	○
孟子	今井宗久	5	130	○
枕草子	津田宗及	5	130	○
三略	今井宗久	4	112	○
司馬法	末吉孫四郎	4	112	○
漢書	神谷宗湛	4	112	○
李衛公問對	神谷宗湛	4	112	○
資治通鑑	神谷宗湛	4	112	○
戰國策	神谷宗湛	3	94	○
六韜	角倉了以	3	94	○
蜻蛉日記	今井宗久	3	94	○
十六夜日記	津田宗及	3	94	○
榮花物語	角倉了以	3	94	○
論語	角倉了以	3	94	○
竹取物語	角倉了以	2	76	○
伊勢物語	末吉孫四郎	2	76	○
蒙古襲來繪詞	末吉孫四郎	2	76	○
宇津保物語	末吉孫四郎	2	76	○
愚管抄	末吉孫四郎	2	76	○
古事記	津田宗及	2	76	○
日本書紀	津田宗及	2	76	○
萬葉集	津田宗及	1	84	○
喫茶養生記	津田宗及	1	80	○
水鏡	今井宗久	1	76	○
後漢書	神谷宗湛	1	74	○
徒然草	今井宗久	1	70	○
方丈記	神谷宗湛	1	70	○
古今和歌集	今井宗久	1	68	○
更級日記	今井宗久	1	60	○
韓非子	末吉孫四郎	1	44	○
十訓抄	角倉了以	1	40	○
鬼谷子	角倉了以	1	40	○
鬥戰經	神谷宗湛	1	40	○










再次創造SLG遊戲
之歷史最高峰
信長的野望、天翔紀的魅力完全凝縮
重要資料指令完全收錄的一本
信長的野望
天翔紀
瘋狂上市中
大遊樂行、小書店均有出售
定價300元
兄弟書森監製 次世代發行

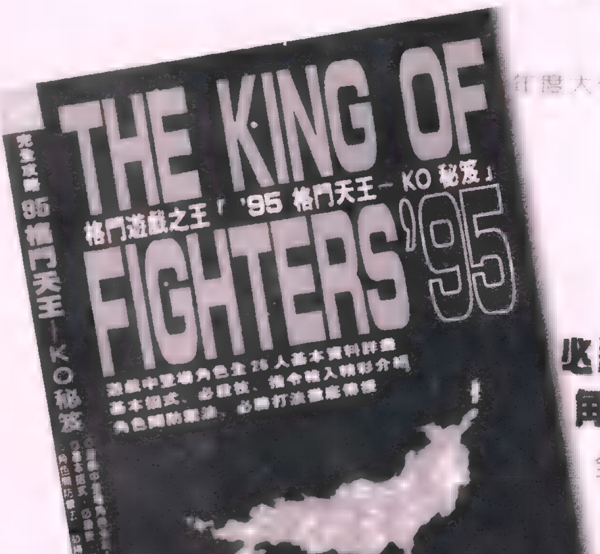
江湖快訊

轟動武林 驚震全台

的

年度大作

「'95格鬥天王－KO秘笈」



26位角色的基本招式、必殺絕技

都掌握了嗎？

年度大作「'95格鬥天王－KO秘笈」

而今收錄已「現身江湖」

內容刊登有－

全登場基本招式

人物性格資料分析

必殺技分格畫面徹底剖析

角色移動、必勝法完全公開

全彩印刷、張張精采、節節動人

值得珍藏，請把握機會

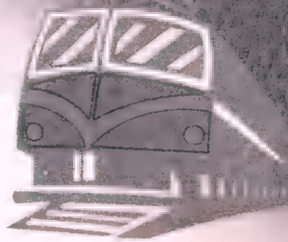
擁有此書必讓您成為

武林至尊——誰來挑戰！

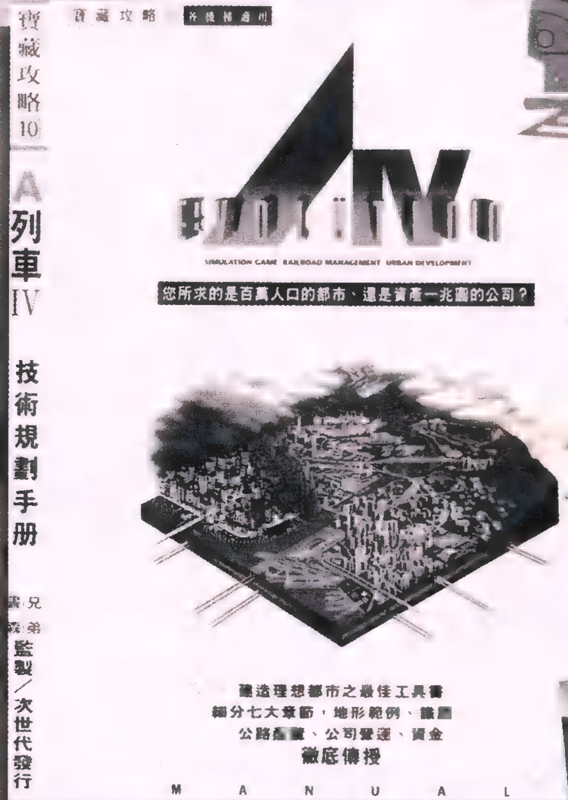
【定價】330元

次世代出版 A 列車IV完全攻略本

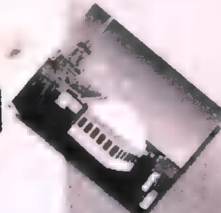
強烈熱賣中！



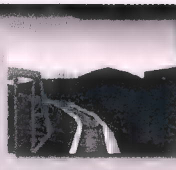
住宅之建造，都可由你自己隨心所欲
A列車IV大至空港、海港、小至公路、











全省各大遊樂器店、
小賣店均有出售

實現大實業家的夢想

屬於個人的造鎮計劃

未來都市的預想圖

定價300元

書森、兄弟聯合監製 次世代發行

最讓玩家們心動的雙卡合輯

出版了

合輯價
250元





GAME GEAR

2大強卡合輯完全攻略本
光明與黑暗外傳＋魔導物語III
全地圖、資料數據大解析

各大遊樂器店、

小賣店均有出售

書森 兄弟聯合監製　次世代發行

新書目錄

寶藏攻略 1	三國誌　四／密技增定版	280元
寶藏攻略 2	太閤立志傳／全國統一手策	250元
寶藏攻略 3	提督的決斷 2／太平洋戰略手策	300元
寶藏攻略 4	桃太郎電鐵Ⅲ／必勝手策	150元
寶藏攻略 5	雷霆任務・四狂神傳記 2／二合一上冊	180元
寶藏攻略 6	女神轉生外傳Ⅲ／徹底攻略	180元
寶藏攻略 7	雷霆任務／徹底攻略	180元
寶藏攻略 8	舊約・女神轉生／極機密完全攻略本	200元
寶藏攻略 9	四狂神傳記Ⅱ／必勝攻略本	250元

MD	夢幻之星四代／完全攻略本	200元
GAME BOY	SA・GA Ⅱ・Ⅲ／薩爾達傳說	250元
GAME BOY	GB 五合一	200元
GAME BOY	ONI 鬼神降臨傳Ⅴ／徹底攻略本	150元
GAME BOY	第二次機器人大戰／徹底攻略本	170元
GB 特輯 1	GAME BOY大集合	270元

SFC 特輯	超任大集合／彩色珍藏版	280元
SFC 特輯 2	超任大集合／最新彩色珍藏版	250元
SFC	時空引導者／完全攻略本	220元
SFC 2	夢幻模擬戰／徹底攻略本	250元

1995.3	3DO 總合情報誌／67款軟體情報	200元
	次世代總合情報誌／4月創刊號	200元
	次世代總合情報誌／5月號	200元
	次世代總合情報誌／6・7月號	320元

太閤立志傳Ⅱ

監　　製◆書森文化・兄弟工作室
發　　行◆次世代出版有限公司
企劃主編◆ ANSONY
文字主編◆ SEGALL
文字主編◆ PUYO
美術主編◆ KIMMY
美術編輯◆阿芬仔・嘎嘎
美術協力◆阿坤
電腦排版◆廖琇枝・李■華・陳淑蕾
業務行銷◆ Kuan
廣告業務◆ Rita KUAN

國際版權◆ MASAHIKO HAYASHI
會計部◆ EMILY
發行地址：台北縣板橋市觀光街1巷11號
TEL ：（02）961-6654
FAX ：（02）961-7204
法律顧問◆經緯法律顧問
張　靜律師
印刷◆漢大印刷
定價◆ 270 元
1995年4月15日出版
※本書如有裝訂、印刷、破損等問題，請寄回本公司更換。謝謝！

TO：台北縣板橋市觀光街一巷11號

請	貼
郵	票

次世代出版有限公司　收

姓名：	出　生 年月日：	性別：
住址：		電話：

對於讀者購買本刊，致上十二萬分的謝意，以下的問卷調查希望您仔細填妥後寄回本公司，讓我們也能聽到讀者們的聲音，以期在書本的製作上更能夠滿足大家。

太閤立志傳II

1. 您現在的職業是：

①□小學生　②□國中生　③□高中生　④□大專生

⑤□上班族　⑥□其他 ____________

2. 您所擁有的主機是：

①G・B　②G・G　③FC　④SFC　⑤MD　⑥MD-CD

⑦PC-E　⑧PC-CD　⑨SNK　⑩PC-9801　⑪3DO

⑫PLAY STATION　⑬SEGA SATURN　⑭其他

3.推薦軟體：

請寫出近三個月中您覺得最喜歡，買得最有價值，甚至希望能夠推薦給同好的軟體三款。（中、日文均可）

(1) ______________ (2) ______________ (3) ______________

4.期待新作：

請寫出即將發售軟體中，您最最期待的遊戲軟體三款。

（中文卡名未定請寫日文卡名）

(1) ______________ (2) ______________ (3) ______________

5.您所喜歡的遊戲類別是：

①□ ACT ②□ RPG ③□ SLG ④□ SHG ⑤□ AVG ⑥□ PZG

⑦□ TAB ⑧□ SPG ⑨□其他

6.您對這一期之封面評定為幾分：滿分以10分計算，請寫出缺點。

7.請問您還希望我們製作那些攻略本？（註明機種）

8.請把您這次的攻略本之綜合意見寫好告訴我們。

綜合意見：

※您耐心的塡寫問卷是我們進步的原動力。謝謝合作。

登場武將、人物、資料、歷史、戰略指令……各流程完全解析的

指南手冊

太閤立志傳II

定價：280元

【攻略手冊二】

太閤立志傳Ⅱ

指南手冊

兄弟書森監製・次世代發行